¡VIEJUNO!

LA PUBLICACIÓN DEFINITIVA SOBRE VIDEOJUEGOS CLÁSICOS

retro* GAMER™

Nº 39

AMSTRAD | SINCLAIR | COMMODORE | MSX | ATARI | SEGA | NINTENDO | NEO GEO | RECREATIVAS

30 AÑOS CON KIRBY

UN VIAJE DESDE LAS 2D DE DREAM LAND A LAS 3D DE LA TIERRA OLVIDADA

PILOTWINGS

LA GUÍA DEFINITIVA DEL EXITAZO DE SNES

MÁS OTROS 29 JUEGOS QUE PUSIERON AL LÍMITE EL CEREBRO DE LA BESTIA

¡EXCLUSIVA MUNDIAL!

LOCALIZAMOS Y PONEMOS A PRUEBA AL **PRECURSOR DEL AMSTRAD CPC 464**

MICRO MACHINES

CIRCULAMOS POR LA SERIE DE MINIAUTOS LOCOS ACELERANDO POR BAÑERAS, PUPITRES Y MESAS DE BILLAR

PSYCHONAUTS

VIAJE ALUCINANTE AL FONDO DE LA OBRA MAESTRA DE TIM SCHAFER

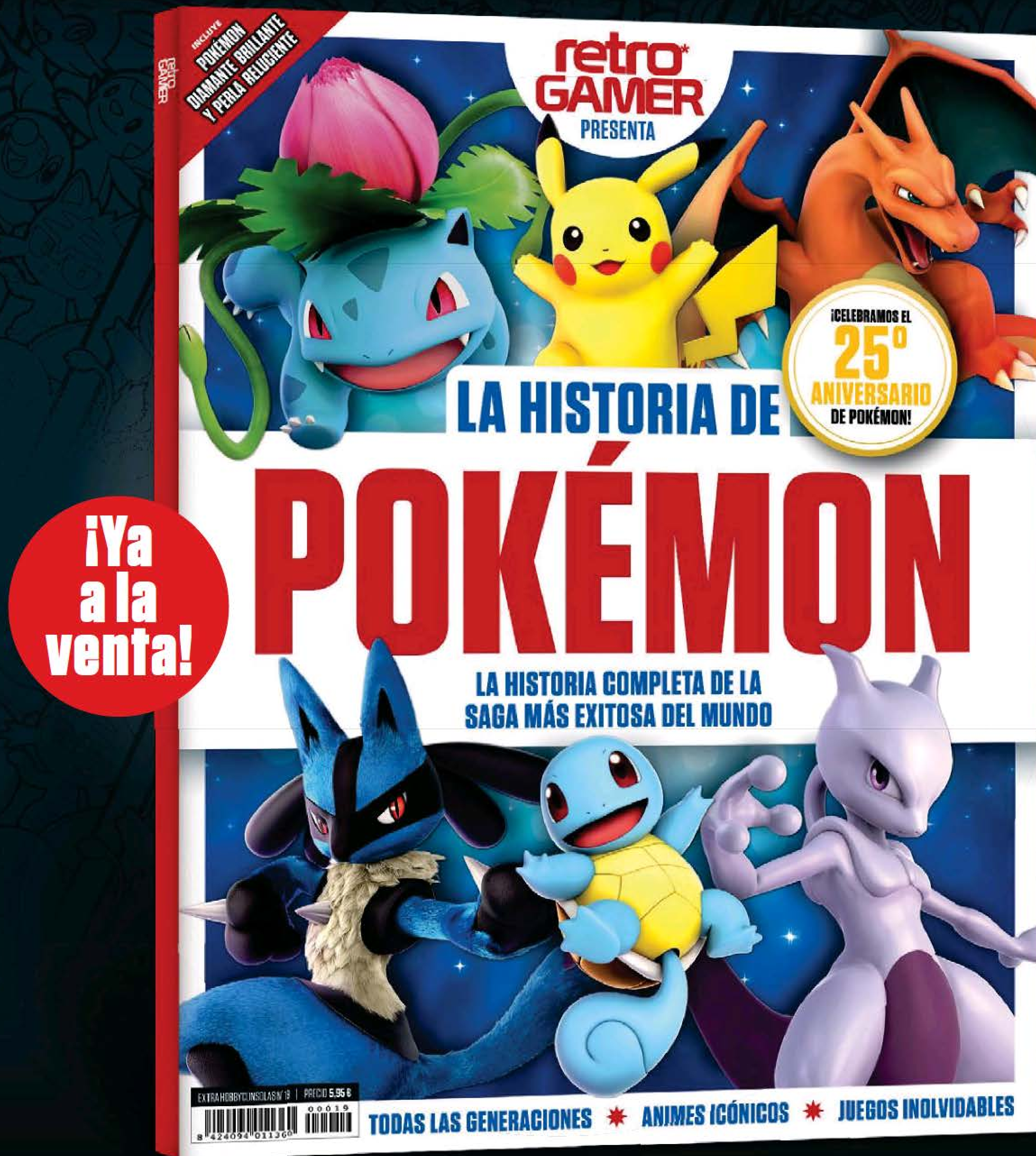
HALO

LOS SECRETOS DE LA SAGA QUE ENSEÑÓ A LAS CONSOLAS A DISPARAR COMO LOS PC

ADEMÁS REZ **BATTLETOADS** EVERCADE VS **TAPPER** ZX SPECTRUM NEXT **CHILLER** HOMEBREW **STREETS OF RAGE 3**

TODO LO QUE DEBES SABER SOBRE POKÉMON

¡Hazte con todos!



YA A LA VENTA EN TU QUIOSCO MÁS CERCANO Y EN VERSIÓN DIGITAL

zinio

K+ KIOSKO Y MÁS

Y en store.axelspringer.es

SUMARIO



>> Retro Gamer 39 ¿Es un pájaro, es un avión...? No, ¡es una SNES!

RETRORADAR

4 **Arcade Vintage**: ¡Debería estar en un Museo!
8 **Más eventos, más chismes**: Hemos venido a cacharrear.
9 **Libros:** La letra, con retro entra.

RETRO GAMERS

10 **Nacho Vigalondo:** Pura pasión retrofílmica.

LA HISTORIA DE

22 **Pilotwings**
26 **Rez**
54 **Nigel Mansell's World Championship**
82 **Battletoads**
88 **Micro Machines**
106 **Chiller**
118 **Tapper**

CARNE DE SALÓN

60 **Drift Out '94: The Hard Order**

REPORTAJES

44 **30 años de Kirby:** La Vie en Rose
62 **Halo:** Celebramos 20 años de la revolución FPS en consola
74 **Luis Mariano García:** Sin él, Arctic Moves no existiría
98 **Commodore 64:** Su guía de compras para juegos definitiva
130 **Evercade VS:** probamos la nueva consola de Blaze
132 **ZX Spectrum Next:** La evolución del clásico

FUTURO CLÁSICO

116 **Ori And The Will Of The Wisps**

HOMEBREW

136 **Deportes de 8 bits en el siglo XXI**
142 **Nuevos juegos caseros para máquinas clásicas**

SOUND TEST

144 **Falcom Sinfónica**

PANTALLA FINAL

146 **Thunder Force III**



12
SUPERPODEROSA SUPER NINTENDO

SNES fue una máquina muy especial y querida, quizás la más potente de su época. Revisitamos los 30 juegos que llevaron su hardware único al límite, incluyendo el portentoso Pilotwings.

110
Psychonauts

Una saga demencial alumbrada por la mente maravillosa de Tim Schafer, quien nos revela todos sus misterios y chifladuras.



NUEVO grupo de Telegram (12/03/2022)
https://rebrand.ly/byneon



32
CPC 464: El prototipo perdido

¡Exclusiva mundial! Localizamos y ponemos a prueba, el prototipo del ordenador más popular creado por Amstrad.



124
Streets of Rage 3

Descubrimos todos los secretos del atípico y electrizante 'Yo contra el barrio' de Sega.

rebrand.ly/byneon

» La fábrica Rico, sede del Museo, es un local histórico, una antigua nave industrial donde se creaban los juguetes de la marca.

¿QUIÉN DICE QUE LOS MUSEOS SON ABURRIDOS?

Damos un paseo por la gran atracción de la Villa del Juguete alicantina

Aprovechando que el Museo Arcade Vintage de Ibi (Alicante) lleva unos años de andadura, nos ponemos en contacto con Eduardo Arancibia, comisario de exposición y responsable de contenidos culturales.

■ ¿Cuánto tiempo lleváis funcionando?
El museo abrió sus puertas al público en junio de 2019, pero la asociación que lo hizo germinar tiene sus orígenes en 2012. Y aunque abrimos en 2019, la pandemia nos obligó a cerrar durante más de un año. Desde la reapertura nos han visitado más de diez mil personas, que es más de lo que esperábamos estando en la situación actual. Para corresponder a estos miles de visitantes, hemos redoblado nuestros esfuerzos no solamente en cuanto a exposición, sino en contenidos culturales, de orientación a padres y tutores y formativos gracias a Museo Arcade Vintage Academy, que imparte clases de robótica y de creación de videojuegos entre otras muchas.

■ ¿Qué tenéis en exhibición?
Existen varias exposiciones, tanto temporales como permanentes. El material expuesto de forma fija se compone de varias colecciones. Tenemos arcades desde los años sesenta, desde las recreativas electromecánicas hasta simuladores deportivos del siglo actual, con más de 120 piezas organizadas respecto a la época a la que pertenece cada una. Muebles en su mayoría originales para que el visitante conozca los videojuegos como fueron concebidos por sus creadores.

También tenemos pinballs desde los años sesenta, con ejemplares de todas las épocas. Son máquinas que van rotando en tipo y número, pero siempre hay una dotación de entre quince y dieciséis. La exposición de retroinformática se compone de más de 140 piezas, desde los primeros ocho bits hasta la época de los primeros juegos en CD.

Hay retroconsolas partiendo de la primera videoconsola de la historia, la Magnavox Odissey, pasando por las primeras de cartuchos como la Fairchild Channel F o la mítica Atari *Pong*, hasta





las últimas consolas de la actualidad como Play Station 5 y la realidad virtual. Disponemos de alrededor de un centenar de estas consolas. Y tenemos una Zona de eSports, con ordenadores de última generación y equipamiento gamer de competición.

Algunas de las piezas de las distintas exposiciones tienen un valor histórico adicional, al estar firmadas o haber pertenecido a personajes tan ilustres como Al Alcorn y Nolan Bushnel de Atari, los hermanos Oliver de Mastertronic, Jonas Neubauer, el campeón mundial de *Tetris*, Katsuhiro Harada de *Tekken*, Toru Iwatani, el creador de *Pac-Man* y muchísimos autores de homebrew como Locomalito, Gryzor, Bruneras, Jaime de Kaleido Games, Josyan o Salguero de Physical Dreams.

Las colecciones que suministran el museo son sin embargo mucho mayores de lo que se puede exponer, y por tanto, vamos rotando diferente material y piezas. Además de todo lo anterior, contamos con diversas exposiciones temporales que vamos realizando periódicamente, como Fabricando Pinballs en la actualidad, el Homenaje a Alfonso Azpiri, Art-Cade con mucho Boli, Street Fighter II Aniversario, una inminente sobre *Monkey Island*, y en el segundo semestre vendrá la exposición de 50 años de Pong.

¿Qué está funcionando, y qué simplemente expuesto?

El cien por cien de los arcades y pinballs, incluso esas piezas míticas de casi cincuenta años, están a disposición del público para disfrutar. En cuanto a microordenadores y consolas clásicas existe una zona con cerca de veinte piezas jugables, que se alternan con las piezas expuestas. Por supuesto las consolas actuales y ordenadores gamer están siempre disponibles para su uso.

> “Algunas piezas están firmadas o han pertenecido a Al Alcorn, Nolan Bushnel, los hermanos Oliver, Katsuhiro Harada o Toru Iwatani”



Y si el visitante desea ampliar información contamos con la APP del museo, donde se describen anécdotas, año de creación, información técnica, creadores, etcétera.

¿Habéis aumentado la superficie expuesta desde que abristeis?

Nos reinventamos continuamente para exprimir cada espacio, de hecho ahora hay muchas más piezas que cuando abrimos; y recientemente se ha gestionado una nueva nave de almacenamiento de piezas.

Además existe “el museo itinerante”, que ya ha realizado exposiciones en diferentes ciudades de España, donde llevamos el conocimiento y la diversión del Museo Arcade Vintage no solamente con elementos expositivos, sino con charlas y talleres. Cualquier ayuntamiento o colectivo puede disfrutar de un museo interactivo por un tiempo determinado, ¡y para el museo es una oportunidad de expandirse y ampliarse!

Por otro lado, la fábrica Rico es un local histórico y está en un lugar céntrico, con una magnifica plaza justo delante donde ya se han hecho diferentes ferias, lo que nos da una expansión muy aprovechable.

Independientemente de la respuesta anterior, ¿seguís incrementando la colección?

Efectivamente. Tanto José María Litarte, presidente y CEO, como Joaquín Litarte, responsable de formación y de Museo Arcade Vintage Academy, y yo mismo, pasamos horas y horas mirando en mercados de Estados Unidos, Japón y también nacionales, buscando esa pieza que siempre te falta, bien por valor histórico, bien por valor lúdico, o como más nos gusta, cuando se combinan ambos valores.

Por ese tipo de piezas tan deseadas es por las que hacemos nuestras expediciones Arcadeológicas, y digo bien, porque tienen parte de Arcade y parte de Arqueología, y muchas veces las aventuras para rescatar esa recreativa, ese pinball o ese ordenador se disfrutan tanto como la adquisición de la máquina en sí misma. Pronto saldrá el segundo libro de Enrique Segura dedicado al Arcade, y allí nos extendemos en contar alguna de estas aventuras.

Abrís dos o tres días por semana,



» Pequeños y mayores disfrutan de la amplia oferta lúdica del Museo.



» Una parte del fondo del Museo está expuesta en vitrinas.



» Los paneles informativos, monitores, etiquetas y una aplicación para móvil, sirven para guiar al visitante por el recinto.

lo que puede parecer poco, pero es que ¿cuánto tiempo dedicáis al mantenimiento de lo que tenéis funcionando?
Para colegios, institutos, universidades y centros formativos abrimos varias veces por semana en días laborables, siempre bajo reserva, y Museo Arcade Vintage Academy abre a diario cada tarde para impartir formación. Las aperturas al público general son en época estival, de junio a septiembre, el fin de semana completo en sesiones de sábado y domingo de 10:00 a 14:00 y 16:00 a 20:00. El resto del año cerramos domingo por la tarde.

El mantenimiento es continuo, toda la semana a jornada completa. Todos los días de apertura se estropea algún arcade, consola, microordenador o pinball. Siempre hay saldo deudor en cuanto a las reparaciones, si se arreglan cinco en una semana, ese fin de semana se rompen ocho, ¡bendita locura! Es una dificultad enorme el poder llevar a cabo esta tarea, pero gracias a nuestros compañeros técnicos poco a poco van saliendo de taller.

¿Habéis detectado cuáles son los mayores atractivos de la exposición?
Hay infinidad de sitios donde los visitantes dedican mucho tiempo a interactuar, empezando por El túnel del tiempo, que es un pasadizo donde se retrocede cincuenta años en la historia de los videojuegos.

Las áreas jugables son indiscutiblemente las zonas que congregan más gente, y dentro de estas hay clásicos que nunca descansan, *Tetris*, *Pang*, *Bubble Bobble*, *Pac-Man*, *Tron* o *Galaga*. Los simuladores deportivos, los pinballs y los videojuegos de monitor vectorial también son muy solicitados, estos últimos sobre todo por la imposibilidad de emularlos fielmente, y al tenerlos a mano en el museo, con sus controles originales, son una opción que pocos visitantes dejan escapar. Hablamos de videojuegos como *Asteroids*, *Omega Race* o *Tempest*.

Las visitas guiadas son otra de las actividades recurrentes que siempre tienen mucha aceptación. Y la zona de microordenadores jugables, donde los muy conocidos Apple, MSX, Spectrum, Amstrad, Commodore, Dragón o Atari alternan con otros 8 y 16 bits menos conocidos, como por ejemplo el Elan Enterprise o el SAM Coupé.

Los más jóvenes también se dirigen a las zonas de consolas más modernas y a la de eSports, que cuenta con un canal de internet de alta velocidad dedicada. Y cómo no, nuestra sala de actos, en la cual todas las semanas se realizan actividades, charlas, ponencias, talleres y presentaciones de lanzamientos.

¿Qué perfil de visitantes tenéis? Recibís grupos de estudiantes, ¿qué tal se lo pasan los milenials?
Al museo viene todo tipo de visitantes, los milenials se lo pasan de maravilla, muchas veces descubriendo videojuegos desconocidos para ellos. ¡La rapidez del videojuego arcade entronca bien con esta generación de la inmediatez! En las visitas semanales tenemos desde los estudiantes más pequeños, pasando por ESO, bachiller, grados, hasta universitarios, y todos ellos reciben charlas y talleres adecuados al perfil de cada grupo.

Nuestros visitantes de fin de semana más recurrentes son las familias. Es muy bonito ver cómo los padres traen a sus hijos para enseñarles lo que ellos jugaban. También me emociona muchísimo ver cómo los más mayores señalan antiguos ordenadores y explican a los pequeños lo duro que era teclear un listado de código. Esos momentos en los que ves que uno de los visitantes de un grupo se convierte en improvisado guía para sus compañeros, o cuando les observas cargando un videojuego desde una cinta, o a una madre poner un récord en el *Frogger* orgullosa delante de su hijo, todos esos momentos son los que de verdad compensan todo el esfuerzo que supone un museo como éste. ✱

¡Tu RECREATIVA en casa revive el PASADO!





Miles de juegos arcade a tu alcance

Distintos modelos para elegir

Diseños exclusivos y personalizables

Calidad - precio inmejorable

PERIFÉRICOS OPCIONALES



Disponemos de máquinas de pinball

Fabricamos réplicas de arcades clásicos

Alquilamos material para eventos y fiestas

Compramos máquinas antiguas y pinball

Restauramos pinball y todo tipo de máquinas antiguas







MÁS INFORMACIÓN en www.mad-arcade.com Tlf: 662 275 005

más de 10 años de experiencia - todas las máquinas nuevas tienen 2 años de garantía

5% de descuento para los lectores de la revista - pregúntanos por la promoción

LIBROS Y CACHARREO

Traemos de todo para mantenerte entretenido



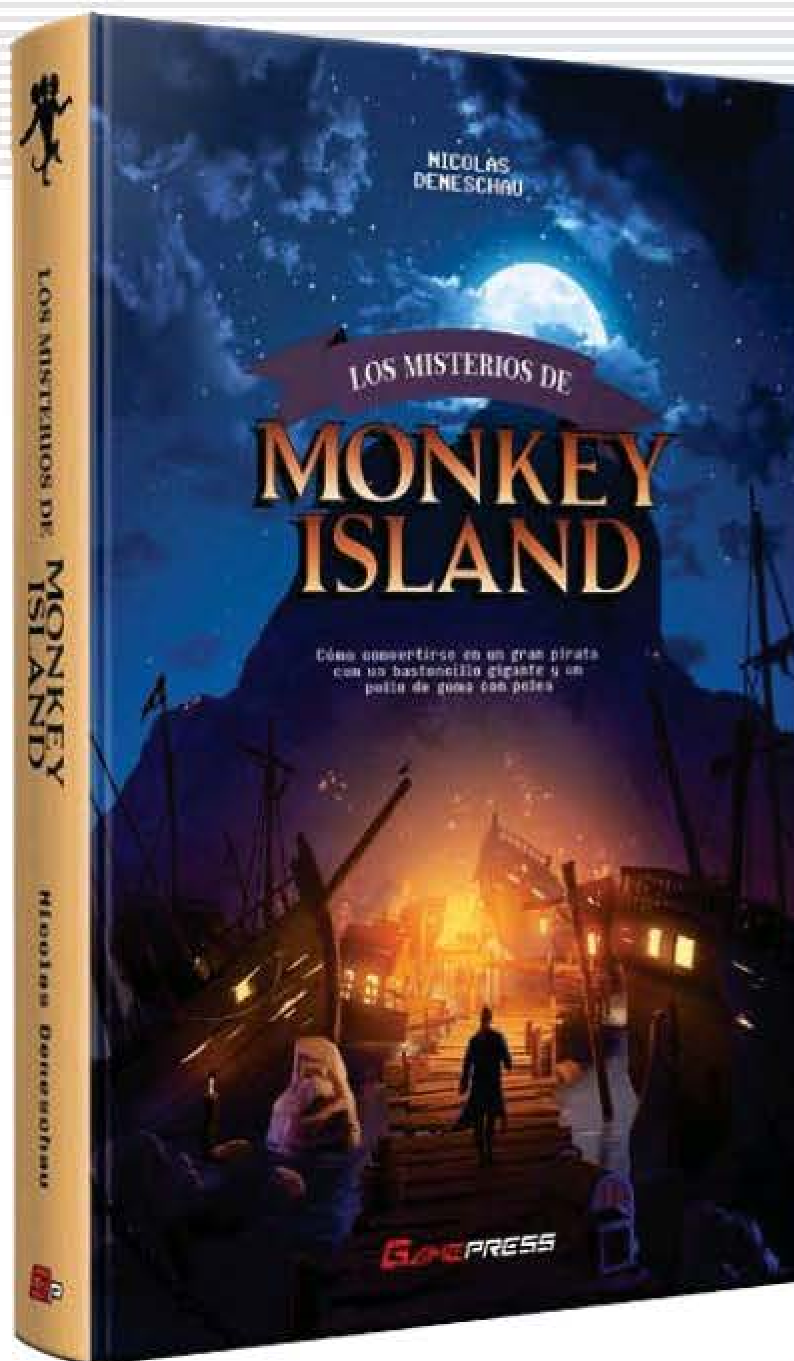
THEA500 MINI YA CASI ESTÁ AQUÍ

El 25 de marzo está previsto que se ponga en venta THEA500 Mini, nombre oficial del nuevo producto de la compañía británica Retro Games. Después de THEC64 Mini, THEC64 Maxi, y THE VIC 20, nos encontramos ante una recreación de uno de los sistemas de 16 bits más anhelados por los jugones del siglo pasado, el Commodore Amiga. ¿Características? Como era de esperar, salida por HDMI, filtros de imagen para difuminar los pixelacos, salvado de partidas y también emulación de los modelos AGA (a saber, Amiga 1200, 4000 y CD32). Aunque se pueden añadir más juegos a través de un pendrive, el sistema incluye veinticinco títulos, entre los cuales encontramos *Speedball 2, Worms, Alien Breed '92, Pinball Dreams, Another World, The Chaos Engine, Simon the Sorcerer* y joyitas menos típicas como *Dragon's Breath* u *All Terrain Racer*. El teclado NO es operativo (como en THEC64 Mini), pero a) no sabemos si va a haber lanzamiento "maxi" con teclado de verdad, y b) se incluyen: ratón (réplica del tank mouse de Commodore) y mando (¡a imitación del de CD32, pero en blanco!).

¡SARAOS A GOGÓ!

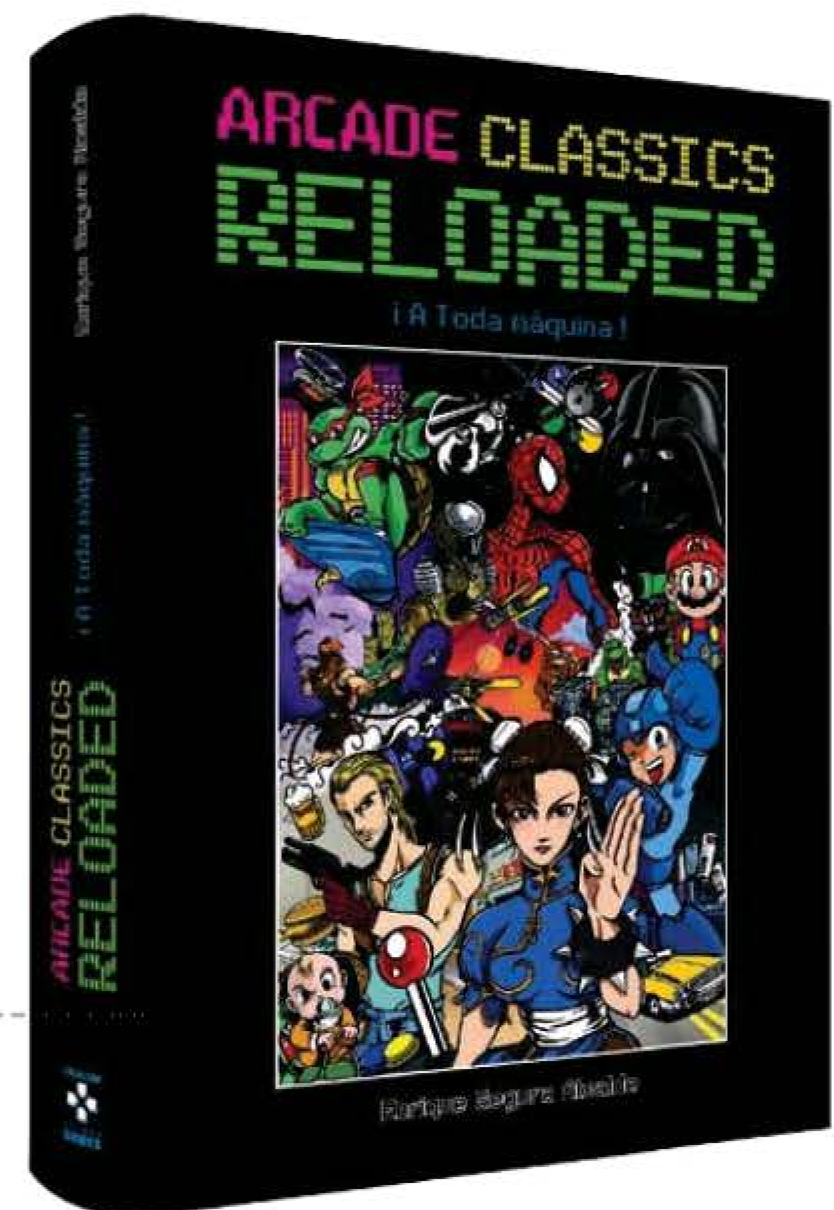
Con ayuda del usuario de Twitter @JFerrero, mantenemos actualizado el listado de los próximos eventos que van a tener lugar en territorio español. El 5 y 6 de marzo se celebra RetroParla en la Casa de la Juventud de Parla, Madrid. El 23 y 24 de abril, RetroPíxel, en la Facultad de Derecho de la Universidad de Málaga; RetroPíxel está auspiciado por ALTAIR, la asociación que produce el podcast Retro entre amigos. Del 30 de abril al 5 de mayo podremos disfrutar de Retrópolis en la Escuela Superior de Ingeniería Informática de la Universidad Politécnica de Valencia. Retrópolis celebra su quinto aniversario. Y el 14 de mayo tenemos RetroMadrid, en el Centro Juvenil El Sitio de mi recreo, en Vallecas, Madrid. ¡Salimos a un fiestorro al mes!





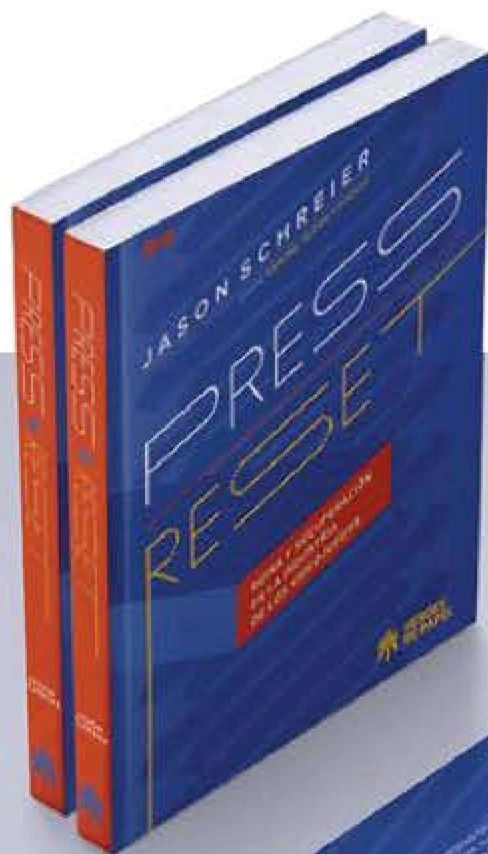
YO SOY COLA, TÚ PEGAMENTO

El diez de marzo llega a las tiendas *Los Misterios de Monkey Island* de Nicolas Deneschau. Se trata de un título repleto de curiosidades sobre la saga, sus creadores y la propia compañía LucasArts, con anécdotas de Ron Gilbert, Tim Schafer, Dave Grossman o Brian Morarty, y prefacio de Larry Ahem. Se puede reservar a través de la página de la editorial (gamepress.es), lo que nos da derecho a una Edición Deluxe que incluye unos cuantos regalitos. Echadles un vistazo, algunos son muy suculentos.



PREPARA UNAS CUANTAS MONEDAS DE CINCO DUROS

Dolmen nos obsequia con una oferta similar a la anterior con *Arcade Classics Reloaded*, de Enrique Segura Alcalde. Si lo compramos a través de su web (dolmeneditorial.com) nos llevamos unas cartas exclusivas. En Reloaded, Segura reseña otras cincuenta recreativas clásicas, lo que convierte este volumen en una segunda parte de su *Arcade Classics Collection* (Dolmen, 2021). Además, los beneficios del libro se destinan a fines solidarios.







AIREANDO LOS TRAPOS DE LA COLADA

Por su parte, Héroes de Papel nos trae *Press Reset* de Jason Schreier, que ya tiene otro título en la misma editorial (*Sangre, sudor y píxeles*). Schreier recoge, a partir de la información obtenida en numerosas entrevistas, las miserias más recientes de la industria de los videojuegos. Y la misma editorial nos acerca el no tan retro pero igualmente interesante, cuarto tomo del cómic basado en el juego de Square Enix *Life is Strange*. Disponibles ambos en heroesdepapel.es

NACHO VIGALONDO

"VUELVO CON FRECUENCIA AL PRIMER TOEJAM & EARL, MI ROGUELIKE FAVORITO"

AFORTUNADAMENTE OMNIPRESENTE EN INNUMERABLES MUESTRAS DE TALENTO, NACHO VIGALONDO COMPRENDE UN VASTO MULTIVERSO AUTORAL QUE ABRAZA LA DIRECCIÓN CINEMATOGRÁFICA O LA COMPOSICIÓN MUSICAL. Entre tal hipermegalón de arrebatos artísticos, cabría destacar su nominación en 2004 a los Oscar hollywoodienses por el cortometraje *7:35 de la mañana*, la sorpresiva película sobre viajes en el tiempo *Los Cronocrímenes* y *Los Felices Veinte*, visionaria interpretación del clásico Late Show televisivo. Y lo más importante: Nacho Vigalondo es todo un Retro Gamer.



Tal cual lo relata: "aunque se me asocia a la cinefilia, lo que más consumo son juegos, ya sea en cartón o en formato digital. Mi relación con los videojuegos durante mi infancia y adolescencia está mediatizada por un factor fundamental: mi familia no tenía un duro. Llegué muy tarde a las consolas de 16 bits y los PC. Tenía un Spectrum 128K, y una montaña de casetes pirateadas". Y como buen Retro Gamer, Vigalondo tenía y tiene sus gustos y ganas actuales de recuperar el gozo lúdico perdido: "en ese territorio escabroso y enigmático me movía, el de las aventuras conversacionales crípticas y el surrealismo involuntario de las adaptaciones apuradas de los juegos de máquinas recreativas distribuidas en formato musicasete. Yo era el típico niño que pasaba horas en la única sala de recreativas de mi pueblo mirando en silencio cómo jugaban los demás. Cuando me compro la Super Nintendo Mini a día de hoy no lo hago para revivir mi adolescencia, sino para jugar por primera vez a gusto al *Super Mario World* y al *Earthbound*", asegura.

Cuando se le pregunta por su máquina de juegos clásica favorita, Vigalondo reconoce que "'era' de Spectrum porque era el dispositivo que me tocó, no porque tenga una especie de deuda emocional con sus juegos. En mi memoria, lo que guardo con más cariño son las dificultades a la hora de hacerme con un título, los problemas a la hora de cargar correctamente los programas o la aventura que a veces suponía entender cómo funcionaban realmente algunos juegos. Recuerdo mi obsesión por intentar avanzar el *Gremlins*, una aventura conversacional en inglés, sin entender ni una palabra".

"Tuve un amigo con un Amiga y otro con la Neo-Geo y me parecían unas máquinas tan fascinantes e inalcanzables que ni se me pasaba por la cabeza la idea de tener una en casa", prosigue Vigalondo. "Hay un grado de impacto que no volverá, el shock que producía en nuestras retinas el salto tecnológico de los 8 a los 16 bits, de los juegos de plataformas a la aparición del *Wolfenstein 3D* en los PC del instituto. De las aventuras conversacionales al *Loom* de LucasFilm y de ahí al *Resident Evil* de la primera PlayStation. La evolución gráfica que viven los juegos con cada cambio de generación en la actualidad es increíblemente suave en comparación. Nos hemos acostumbrado a que un juego de la PS4 sea compatible con la PS5, y que la diferencia en calidad sea prácticamente imperceptible para el ojo no especialmente interesado en todo esto. Me acuerdo de la primera vez que vi screenshots publicados en una revista del *Defender of the Crown* para Amiga y quedarme sin aliento. Me pregunto qué tendría que suceder para volver a sentir algo así. En cualquier caso, si dejamos de lado el embrujo tecnológico y nos fijamos en lo que realmente importa, la inventiva y la jugabilidad, estamos viviendo una época fabulosa. Si de chaval hubiese tenido entre mis manos un *The Witness* o un *Disco Elysium* hubiese perdido la cabeza", reconoce.

La vieja cuestión: compañía de videojuegos favorita. Y Vigalondo lo tiene claro: "siento una admiración absoluta por las compañías españolas que desarrollaban juegos en los 80, con Dinamic y Opera a la cabeza. Mataría por conocer al detalle el proceso creativo detrás de producciones tan extrañas y osadas como el *Game Over*, *Camelot Warriors* o el *Astro Marine Corps*, ese triunfal canto de cisne de mi ZX Spectrum 128K", asevera con lógica admiración.

Y sí, Nacho Vigalondo sigue disfrutando juegos clásicos. Cambia el formato, pero no la pasión por ellos. "Tengo emuladores, y vuelvo con frecuencia al primer *ToeJam & Earl*, mi roguelike favorito, a las apabullantes adaptaciones de Disney para la Mega Drive, esa trilogía que componen *Castle of Illusion*, *Quackshot* y *World of Illusion*. No tengo habilidad y paciencia para jugar a ROM de recreativas. Creo que me encontraba más a gusto en mi papel de mirón", reflexiona con sinceridad.

También tiene claro su juego clásico favorito: "¡el *Jet Pack* de Spectrum!" así como los peores, pero matizando: "los peores juegos son los que, pese a todos los obstáculos, acaban comiéndose tu tiempo. Odio especialmente el primer juego que jamás tuve en mi poder, la casete que regalaban con mi Spectrum. Se llamaba *Stagecoach*, y ahora me gusta pensar que era una adaptación por las bravas de la película de John Ford. Era un wéstern abstracto en el que tenías que saltar al techo de una diligencia a la deriva y protegerla del ataque de unos indios. Un juego feo, indescifrable, pesadillesco. Pero como era lo único que tenía a mano jugué durante meses sin descanso".

Inevitable sacar el tema de las adaptaciones fílmicas. "La primera gran adaptación de cine a videojuego fue la de *Robocop*, en recreativa, ordenadores personales y consolas. Creo recordar que hasta la versión en Gameboy era fabulosa. Y que la adaptación que hizo Ocean de *Cobra* se atrevía a decir en su promoción que se trataba de la primera vez que el videojuego era mejor que la película. Me acuerdo mucho de la parodia para Spectrum de *Star Wars* llamada *La guerra de las Vajillas* que arrancaba en el planeta Tampoine".

Y sobre el proceso contrario, videojuegos que deberían adaptarse al formato fílmico, Vigalondo fantasea: "me encantaría que alguien se metiera en el follón de adaptar un juego clásico sin sentido alguno como el *Jet Set Willy*. O que alguien cometiese la insensatez de adaptar el *Sabrina* respetando la ausencia de trama del videojuego, Sabrina Salerno avanzando en línea recta del aeropuerto a la sala de conciertos, defendiéndose a tetazos y patadas de una marea de ciudadanos que la quiere acuchillar sin motivo alguno". Ojalá 'próximamente en cines', algún día. *

¡VIEJUNO!

SÚPER OFERTA DE SUSCRIPCIÓN



4 NÚMEROS
(1 año de edición en papel+ edición digital)
~~27,80€~~

20€

Puedes suscribirte por cualquiera de estos canales: En **ozio.axelspringer.es/retrogamer**
Por teléfono **91 514 06 00 /** Por email: **suscripciones@axelspringer.es**

OFERTA VÁLIDA HASTA EL 31 DE DICIEMBRE DE 2022. Cada suscriptor tendrá acceso gratuito a la edición digital de Retrogamer en Kiosko y Mas. Accesible desde PC, smartphones y tablets, con sistemas Windows 8, iOS y Android

En cumplimiento de la normativa vigente en materia de Protección de Datos personales, te informamos de que los datos que nos proporciones serán tratados por el Responsable del Tratamiento Axel Springer España S.A. con objeto de (I) gestionar tu suscripción y (II) ofrecerte, mediante el envío de comunicaciones comerciales, productos o servicios de nuestra propia empresa o de terceros relacionados con los sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. La base legitimadora del tratamiento es ejecución del contrato para la finalidad (I) e interés legítimo para la finalidad (II). Tus datos no serán cedidos a terceros, salvo obligación legal. Tus datos serán conservados hasta cumplir con la finalidad. Podrás ejercer tus derechos de acceso, rectificación, supresión, limitación del tratamiento y oposición mediante escrito a Axel Springer España, S. A. C/Juan de Mariana nº 15, 28045 Madrid, o correo electrónico a hobbyconsolas@axelspringer.es.

SUPERPODEROSA

30 JUEGOS QUE PUSIERON LA SNES AL LÍMITE



TEXTO DE NICK THORPE Y DARRAN JONES

SIN LUGAR A DUDAS, LA SUPER NINTENDO ES UNA CONSOLA EXCELENTE CON UN CATÁLOGO DE CLÁSICOS QUE INCLUYE CIENTOS DE TÍTULOS DISPONIBLES. PERO, ¿QUÉ JUEGOS APROVECHARON REALMENTE SU HARDWARE, Y CÓMO LO CONSIGUIERON? DESCUBRÁMOSLO.

Dicen que todo lo bueno se hace esperar, y los usuarios de Nintendo tenían esto muy claro a principios de los noventa; después de todo, *Super Mario Bros 3* tenía casi tres años cuando llegó a nuestro país. SNES es, sin ninguna duda, un maquinón y la consola que los lectores de **Retro Gamer** en su versión inglesa votaron en 2018 como mejor sistema de juegos de todos los tiempos. Aquella larga espera mereció la pena: no en vano pasó casi un año y medio entre el lanzamiento japonés de Super Famicom, y la llegada a Europa de SNES. Eso significa que llevamos 30 años disfrutando la consola.

Y qué mejor manera para conmemorar tal aniversario, que echando un vistazo a aquellos 30 juegos que realmente pusieron a prueba la SNES a nivel técnico; así que preguntamos a unos cuantos profesionales de la industria qué fue lo que más les impresionó a ellos en su momento. La popularidad de la consola hizo que acumulara un catálogo de más de 1700 juegos, y la extensa vida útil del sistema proporcionó a los desarrolladores mucho tiempo para explotar realmente su hardware. Por muchos años, la máquina de Nintendo tuvo ocasión de destacar en prácticamente todos los géneros imaginables, y la variedad de juegos que aquí hemos elegido prueba lo enorme de su juegoteca.

Por dejarlo claro: esta lista no lleva ningún orden en particular, todos los juegos que la conforman merecen reconocimiento sin necesidad de buscar razones "ordenatorias" innecesarias. Incluimos estos títulos por los logros que consiguieron con el hardware de SNES. Hay clasicazos en la lista pero posiblemente no sean los mejores juegos disponibles para el sistema... aunque todos ellos hacen un uso impresionante del hardware de la 16 bits de Nintendo, ya sea con un logro gráfico, sonido increíble o una inteligente hazaña de programación.



STAR FOX

NINTENDO EAD/ARGONAUT • 1993

Muchos de los juegos de SNES no solo alcanzaron los límites teóricos de la máquina, además utilizaron tecnología añadida para superarlos. El primer cartucho con chip dedicado se lanzó cuando SNES atesoraba pocas semanas de vida, pero esto no fue algo que pareciera relevante; no dio la sensación de que su efecto fuera transformador.

Con el desarrollo del chip Super FX, todo cambió. El procesador complementario de Argonaut permitió que SNES mostrara rápidos gráficos poligonales en 3D, lo que rápidamente se convirtió en herramienta de marketing para los juegos que lo utilizaban. *Star Fox* fue el primero de todos ellos, y este pegatiros sobre raíles impresionó enormemente: casi todos los objetos en primer plano estaban hechos de polígonos, desde caminantes robóticos a túneles mortales y, sobre todo, la enorme cabeza flotante del malvado Andross.

Los juegos de acción con polígonos texturados aún eran rareza en los salones recreativos cuando se lanzó *Star Fox*, y *Starblade* de Namco nació tan solo un año y medio antes. Tener un juego de este tipo en casa, corriendo en una consola que ni siquiera estaba diseñada para manejarlo, se sintió como el futuro.



PILOTWINGS

NINTENDO EAD • 1990

Con todo lo grandioso que resultó ser *F-Zero*, *Pilotwings* utilizó aún mejor una de las marcas distintivas de SNES, el Modo 7. Disciplinas de vuelo como el paracaidismo brindaron oportunidades naturales para aprovecharlo, más incluso que las carreras; es interesante destacar que a pesar de haberse diseñado en conjunción con el hardware, *Pilotwings* se convirtió en el primer juego en utilizar un chip dedicado, el DSP-1, que proporcionó soporte matemático crucial para los cálculos 3D del juego. Curiosamente, una versión posterior del chip más precisa que corregía errores, provocaba que el biplano se estrellara en el modo demostración.



MI ELECCIÓN TECNOLÓGICA

"Super Mario Kart me impresionó, obviamente, por su uso del Modo 7. Sigo pensando que fue lo más cercano a un juego perfecto que podría conseguirse en SNES. El Modo 7 pareció diseñado para un juego de carreras de Mario."

NICK JONES
Programador, Alien 3, Earthworm Jim





ACTRAISER

QUINTET • 1990

Uno de los primeros títulos lanzados para SNES, *ActRaiser*, combinó la construcción de ciudades y la acción plataformera hack and slash en un título enormemente atractivo, particularmente destacable por su brillantez acústica. Si hubo un hombre capaz de obtener lo mejor de cualquier chip de sonido a finales de los ochenta y principios de los noventa, ese fue Yuzo Koshiro, quien ya había realizado un trabajo sonoro icónico en el *Ys* de Falcon para PC-88, e hizo maravillas con *The Revenge Of Shinobi* en Mega Drive. Pero *ActRaiser* no se parecía a nada que hubiera hecho antes; utilizando la capacidad del sistema de sonido S-SMP para reproducir muestras digitales, creó una sonoridad orquestal que demostró las capacidades acústicas de SNES.







STREET FIGHTER ALPHA 2

CAPCOM • 1996

Es acertado decir que mucha gente compró una SNES para jugar a *Street Fighter II;* entre las tres versiones editadas se vendieron 12,4 millones de copias. Lo cual explica la ambiciosa decisión de Capcom en crear una conversión de *Street Fighter Alpha 2* para la máquina de 16 bits, a pesar de que se ajusta mucho mejor a las máquinas de 32 para las cuales también se adaptó.

Naturalmente, esta conversión trajo ciertas concesiones. Se cortaron algunos fondos, la calidad del sonido se vio afectada y tuvo ralentizaciones... pero mantuvo todos los personajes y movimientos de su contrapartida arcade. Encajar todo aquello requería una ROM comparativamente grande de 32 megabits, y aún así todos los datos gráficos debieron comprimirse un 50%, con el chip S-DD1 utilizado para descomprimirlos.

Esta versión de *Street Fighter Alpha 2* no es la que la mayoría de usuarios elegirían jugar hoy, pero eso no implica negar el logro que fue. Había mucha gente que aún tenía que actualizarse a nuevas máquinas en 1996, y el esfuerzo realizado por los desarrolladores para conseguir una versión respetable del juego fue encomiable.

MI ELECCIÓN TECNOLÓGICA



"Escojo el lanzamiento tardío de Nintendo, Yoshi's Island. Tiene un estilo único y distintivo que no imita a sus coetáneos, por lo que parece fresco y vibrante aún hoy día."

BILL HARBISON
Artista, Batman, Jurassic Park



TALES OF PHANTASIA

WOLF TEAM • 1995

Épico es una palabra en exceso empleada cuando se describen juegos de rol japoneses, pero este titulazo perteneciente a la extensa serie de Namco justifica su utilización. Lanzado en un enorme cartucho de 48 megabits, el juego abarcaba zonas únicas, clips de voz y más: con facilidad podrían pasarse docenas de horas con él y no habrías visto cuanto tiene que ofrecer. Pero la hazaña más impresionante se produce al comenzar el juego: el tema de la intro es una canción vocal completa, que dura casi dos minutos y medio y suena como extraído de un anime.



SOS

HUMAN ENTERTAINMENT • 1993

Quizá no sientas esta aventura plataformera como especial, pero utiliza el Modo 7 de manera extensiva para mostrar el barco naufragando. El verdadero truco aquí es el empleo del Modo 0, que ofrece cuatro capas de scroll para el fondo pero tiene una grave limitación que lo convirtió en uno de los modos gráficos menos utilizados de la consola: cada tile o porción del mosaico está limitado a una paleta de cuatro colores. Human Entertainment resolvió esto para crear una sala de calderas cavernosa, utilizando múltiples capas de forma muy efectiva en el área final del juego.



LEMMINGS 2: THE TRIBES

DMA DESIGN • 1994

Cuando piensas en juegos que pongan a prueba una consola, la serie *Lemmings* probablemente no acuda a tu mente. Sin embargo, es más desafiante de lo que piensas. Uno de los problemas principales que presenta la SNES es la cantidad de sprites que esta puede manejar a cada momento, sufriendo ralentizaciones si se muestran demasiados en la misma línea. Una programación inteligente consistente en dibujar los lemmings en el fondo en lugar de en la capa de sprites, garantizó que se mantuviera la velocidad general.

Mientras que la mayoría de juegos en SNES reutilizaban los tiles en VRAM, *Lemmings 2* colocó tiles únicos para cada parte del escenario, aún en el caso de que los gráficos fueran idénticos. Esto significa que si una parte del escenario se destruía, el tile correspondiente podría ser reemplazado con su nuevo estado sin afectar al resto.



STREET RACER

VIVID IMAGE • 1994

Mientras que *Super Mario Kart* nunca bajó de su pedestal en SNES, *Street Racer* ofreció muy buenos modos de juego alternativos y logró hazañas técnicas ciertamente asombrosas. Primeramente, está el uso del chip DSP... O su ausencia. Nintendo lo empleó frecuentemente para sus propios juegos que incluían Modo 7, incluyendo *Super Mario Kart*. Vivid Image no lo utilizó para su juego.

Podrías pensar que esto habría limitado el rendimiento del mismo, pero no fue así; de hecho, el equipo de desarrollo logró superar al título de carreras del fontanero extendiendo la acción a pantalla dividida para disfrute de cuatro jugadores. Esto pudo hacerse achaparrando en fila todas las secciones, ya que era imposible un diseño de ventana en dos por dos mientras se usa el Modo 7, pero el resultado es hoy día impresionante.

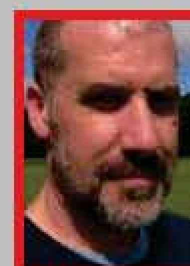


SEIKEN DENSETSU 3

SQUARE • 1995

La secuela de *Secret Of Mana* fue un lanzamiento exclusivo para Japón hasta que apareció una versión traducida llamada *Trials Of Mana* como parte de la antología *Collection Of Mana* en 2019. Estamos satisfechos de que finalmente hubiera una traducción oficial, ya que había sido una injusticia que el juego no hubiera sido accesible para más jugadores: este action RPG es todo un clásico de SNES.

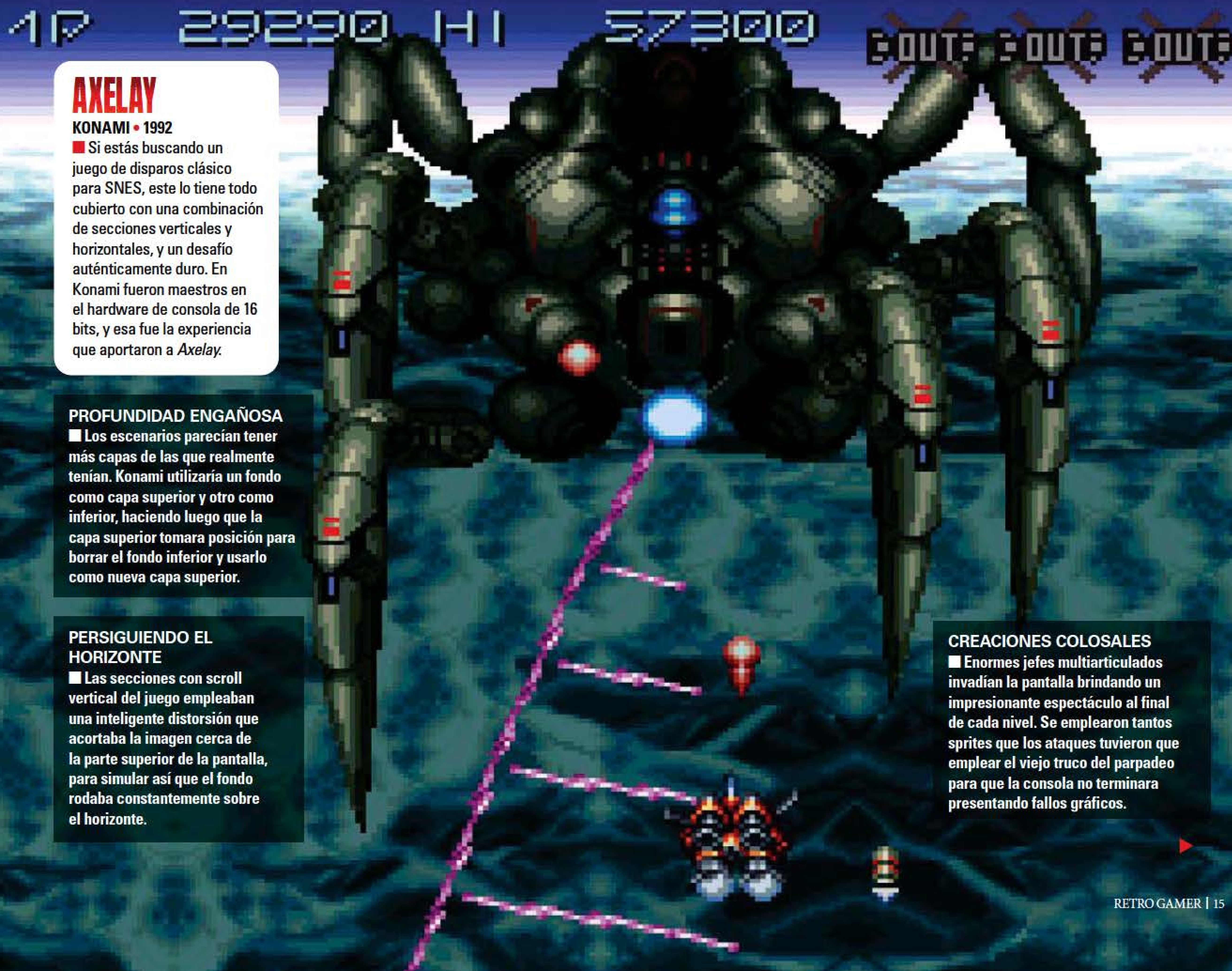
En ocasiones es difícil creer lo que puede hacerse trabajando inmerso en las limitaciones de un sistema. Además de ofrecer una banda sonora estelar, elemento básico de los juegos de Square en aquel momento, el juego es uno de los más hermosos de su época. La limitación de 16 colores por paleta parece no afectar al talento de los artistas de píxeles del equipo, y el juego se habría visto como en casa entre la oferta 2D existente en las consolas de la siguiente generación.



MI ELECCIÓN TECNOLÓGICA

" Un juego llamó mi atención: Axelay. Konami conjuró todo lo que SNES era capaz de hacer (y no estoy seguro de que realmente fuera capaz), todo a la vez. La locura del Modo 7 desde las naves alienígenas lanzándose en picado en la fase 1, al jefe 'ED-209' pisoteando, y las piscinas de lava neblinosas por el calor. La mecánica de disparos era novedosa, y el diseño del juego se ceñía a desafíos únicos que afrontar. Nada fue mediocre o estándar en Axelay. "

PAUL DAVIES
Director, Nintendo Magazine System



AXELAY

KONAMI • 1992

Si estás buscando un juego de disparos clásico para SNES, este lo tiene todo cubierto con una combinación de secciones verticales y horizontales, y un desafío auténticamente duro. En Konami fueron maestros en el hardware de consola de 16 bits, y esa fue la experiencia que aportaron a *Axelay*.

PROFUNDIDAD ENGAÑOSA
Los escenarios parecían tener más capas de las que realmente tenían. Konami utilizaría un fondo como capa superior y otro como inferior, haciendo luego que la capa superior tomara posición para borrar el fondo inferior y usarlo como nueva capa superior.

PERSIGUIENDO EL HORIZONTE
Las secciones con scroll vertical del juego empleaban una inteligente distorsión que acortaba la imagen cerca de la parte superior de la pantalla, para simular así que el fondo rodaba constantemente sobre el horizonte.

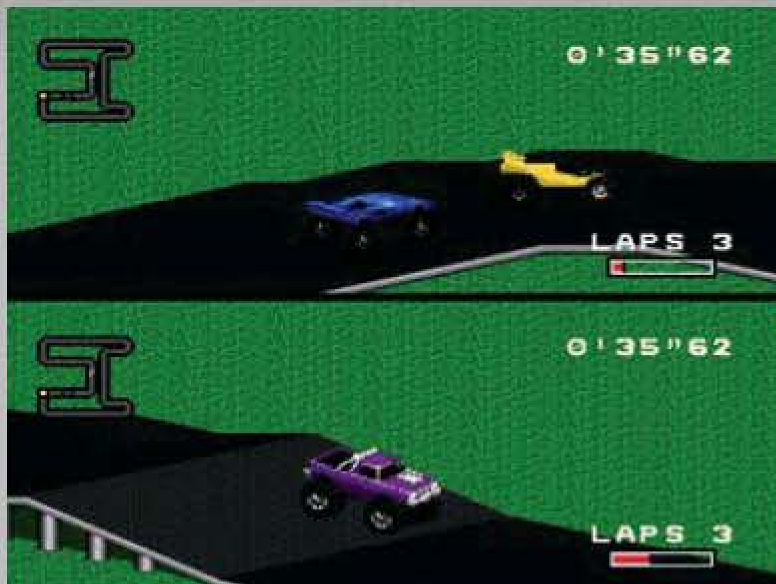
CREACIONES COLOSALES
Enormes jefes multiarticulados invadían la pantalla brindando un impresionante espectáculo al final de cada nivel. Se emplearon tantos sprites que los ataques tuvieron que emplear el viejo truco del parpadeo para que la consola no terminara presentando fallos gráficos.

MI ELECCIÓN TECNOLÓGICA



"Para mí, fue Street Fighter II ya que Capcom tuvo que embutir la arcade en una SNES, ¡y el resultado final fue el mismo! (De hecho, era tan malo jugando en SNES como en la recreativa). Es posible que inconscientemente haya elegido ese juego ya que pagué más de 90 £ por importar el cartucho en el momento del lanzamiento."

CHRIS SUTHERLAND
Programador principal, Donkey Kong Country



RPM RACING

SILICON & SYNAPSE • 1991

La mayoría de jugadores estarán más familiarizados con Silicon & Synapse como Blizzard, y apostamos a que *Rock N' Roll Racing* les sonará más que este precursor de las carreras isométricas. Pero *RPM Racing* hizo algo que la mayoría de juegos de SNES, incluyendo su sucesor, no hicieron; mientras que la gran mayoría tenían una resolución en pantalla de 256x224, *RPM Racing* utilizó el modo en alta resolución entrelazada de la consola a 512x448 que lucía excepcionalmente nítido. Logró incluir hasta multijugador a pantalla partida. Curiosamente, la versión japonesa utiliza una resolución más baja y añade más escenarios junto a la pista.



KIRBY'S DREAM LAND 3

HAL LABORATORY • 1997

Los juegos de *Kirby* no son los típicos que pensarías son particularmente exigentes desde un punto de vista técnico, pero este hace algunas cosas interesantes conforme a su condición de ser el último lanzamiento de la consola en Norteamérica. Para empezar, el cartucho utiliza el chip SA-1, una versión de la CPU 65C816 más rápida y con más funciones que la empleada en la consola SNES.

El juego se ve tremendamente hermoso. En parte esto es debido al estilo artístico, con un aspecto dibujado a mano que recuerda al empleado en *Yoshi's Island*, mientras conserva su propio carácter distintivo. Y también se debe al modo en seudo alta resolución de la consola, utilizado para combinar píxeles adyacentes y crear así efectos de transparencia como cuando Kirby se sumerge en el agua o se esconde tras los árboles en el bosque.





DOOM

SCULPTURED SOFTWARE • 1995

A mediados de los noventa, el ultraviolento juego de disparos en primera persona de id Software era uno de los mejores títulos para PC del mercado. Si bien en la actualidad se ejecuta en cajeros automáticos o impresoras, la gente comparaba entre sí las versiones de consola en función de lo bien que replicaban al original ya que los PC aún no estaban al alcance de cualquiera. Lo que nadie esperaba era que la SNES fuera parte de aquella conversación comparativa, y lo fue gracias al esfuerzo del programador Randy Linden y al chip Super FX 2.

Una vez más, se hace necesario recordar el contexto en que se lanzó; esta era, con mucho, la manera más económica de jugarlo en consola. sus alternativas contemporáneas eran elegir entre 32X, Jaguar o PlayStation. Y la versión de SNES se mantiene firme frente a las de Jaguar y 32X; tiene música de fondo que faltaba en la conversión para Jaguar, los niveles de SNES se acercan más a los originales de PC, incluso logró incorporar al Cyberdemon y Spider Mastermind que faltaban en aquellas versiones. Los sprites enemigos solo miran hacia delante y los suelos y techos carecen de textura, pero este fue un gran logro de todos modos.



STAR FOX 2

NINTENDO EAD/ ARGONAUT • 2017

¿Esto cuenta como trampa? No, es nuestra lista y hacemos las reglas. La secuela del original fue cancelada por Nintendo a mediados de 1995, pero finalmente se lanzó como juego de SNES Classic Mini en 2017. He aquí por qué sigue impresionando 22 años más tarde.

FX EXTRA

Star Fox 2 **debería haber incluido un chip Super FX 2 en su cartucho... de haber sido lanzado. Este chip de mejora a 21 MHz, posiblemente el más poderoso de todos, fue la elección de diseño de Argonaut, pero Nintendo optó por al más lento Super FX por razones de coste.**

LIBERTAD PARA DEAMBULAR

El juego original presentaba mecánicas sobre raíles, pero ese no era el plan original. El empleo del Super FX 2 permitió a los diseñadores llevar a término su visión inicialmente prevista de plasmar campos de batalla abiertos en 3D, que podían recorrerse con el nuevo robot bípedo.

TEXTURAS EXQUISITAS

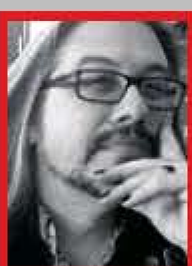
Además de aportar mayor rendimiento en dibujado poligonal, la potencia añadida del Super FX 2 permitió mapeado de texturas. Aunque limitado en uso, proporcionó un nivel adicional de detalle gráfico a un juego que debió adoptar un aspecto espartano por necesidad.



SUPER TURRICAN 2

FACTOR 5 • 1995

La segunda incursión de SNES en la afamada serie de run and gun saca prácticamente todos los trucos gráficos que la consola puede ofrecer. Si no te deslumbran los coloridos ataques láser transparentes, lo hará el empleo de las filas y columnas creando sensación de neblina calórica y criaturas ondulantes en primer plano. Si las criaturas jefe multisprite no son de tu agrado, ¿qué tal la aplicación del Modo 7 a una lengua que gira independientemente de su cabeza? Habrás visto estos efectos en otros lugares, pero pocos juegos de SNES se muestran tan repletos de trucos gráficos como este.



MI ELECCIÓN TECNOLÓGICA

"Cuando la SNES fue lanzada en 1991 en Norteamérica, tuve los primeros juegos disponibles. Para mí el juego más impresionante fue F-Zero y su paisaje desplazándose con un scroll en Modo 7 que parecía 3D. La velocidad de desplazamiento fue impresionante y mostró el poder de SNES, propinando a Mega Drive una descomunal paliza."

JOHN ROMERO

Diseñador, Wolfenstein 3D, Doom, Quake



R-TYPE III: THE THIRD LIGHTNING

TAMTEX • 1993

La serie de matamarcianos de Irem nunca ha sido de aportar cambios revolucionarios, sino más bien de ofrecer acción constante en alta calidad conforme aparece una nueva entrega. Sin embargo, *Super R-Type* fue una mancha en el listado de la saga; el diseño del juego no era del todo malo, pero sufría constantes ralentizaciones que interrumpían la experiencia. Cuando la gente critica la baja velocidad de la CPU de SNES, emplean *Super R-Type* como ejemplo.

R-Type III es un gran juego que descartó cualquier mal recuerdo sobre su predecesor. Diseñado desde cero para SNES, permitió a los programadores optimizar la acción conforme al hardware y, para su crédito, el asalto Bydo no se percibe siquiera ligeramente mermado. Y el Modo 7 se utilizó eficientemente para aportar diseños de niveles antes imposibles en la serie *R-Type*.



RENDERING RANGER: R2

RAINBOW ARTS • 1995

Esta exclusiva japonesa es un poco rara, ya que se desarrolló en Europa con al autor intelectual de *Turrican,* Manfrend Trenz, al frente. El juego en sí es tan curioso como las circunstancias de su lanzamiento, y tiene un alto precio. Y aquí, la razón de que sea tan buscado.

ENEMIGOS ENORMES

Rendering Ranger no solo arroja una cantidad de sprites aparentemente más allá de lo que debería poder manejar la SNES, incluso hay algunos de estos bastante grandes. Pero concretamente los jefes son gigantes que llenan la pantalla.

MÁXIMO RENDIMIENTO

Lo que realmente hace que todo funcione es que se ejecuta sin problemas. La lenta CPU de SNES puede ser un punto débil en juegos de acción, y los pegatiros son susceptibles a ralentizarse. La eficiente programación destierra todo ello de un modo muy agradable.

TÍTULO RENDERIZADO

El nombre del juego proviene del empleo de gráficos prerenderizados, que fue una decisión estilística tardía inspirada en el éxito de *Donkey Kong Country.* En ocasiones hay conflictos entre las decisiones particulares y las tendencias, pero el juego es bueno en sus propios términos.

MI ELECCIÓN TECNOLÓGICA



"Donkey Kong Country. La única vez en una carrera de 40 años, que escribí una carta de admirador a una empresa. Fue el juego de SNES perfecto: lucía absolutamente hermoso (e indudablemente, ¡forzó a la industria a comprar ordenadores Silicon Graphics con Power Animator!). la banda sonora fue fenomenal, y la curva de dificultad perfecta. Encantador, exasperante, adictivo. Como un loco de la compresión de datos, pensaba: '¿cómo diablos metieron todos aquellos sprites ahí?' (La respuesta: ¡utilizando una ROM de 32 megabits!) Quitando Super Mario World, es uno de los mejores plataformas jamás vistos en la plataforma."

PAUL HUGHES
Programador, Operation Thunderbolt



DRAKKHEN

KEMCO • 1991

Este RPG, versionado desde ordenadores domésticos, es tan impresionante aquí como en aquellas plataformas por una razón. No emplea gráficos 2D estándar, o la capacidad del Modo 7 de SNES. La exploración del mundo de *Drakkhen* tiene lugar en un mapa basado en vectores 3D, poblado por sprites 2D en distintos tamaños que simulan la escala. KEMCO fue capaz de mantener la acción corriendo suavemente también durante estas secuencias, limitando el campo de visión. Todo muy impresionante, dado que las secciones del mundo se dibujaron completamente en software, sin chips de mejora en el cartucho.



F-ZERO

NINTENDO EAD • 1990

Podrías ver esta entrada, y pensar que Nintendo puso realmente su consola al límite desde el momento en que se lanzó. Y así fue, absolutamente. Pero no por las razones que podrías pensar; las pistas en Modo 7 de este juego de carreras futurista eran asombrosas en 1990, pero el sistema fue diseñado específicamente para dibujarlas. La alta velocidad del juego resulta impresionante hoy día, pero no es la velocidad actual lo que nos interesa; más bien, es un factor de diseño lo que permitió tal velocidad. *F-Zero* pudo ser tan rápido porque sus circuitos eran enormes. Cuando Nintendo intentó crear una versión para dos jugadores, el uso de una pantalla dividida limitó el tamaño del mapa, forzando la creación de un juego de carreras más lento con distinta ambientación. Ese juego se convirtió en *Super Mario Kart*; ni tan mal.



STAR OCEAN

TRI-ACE • 1996

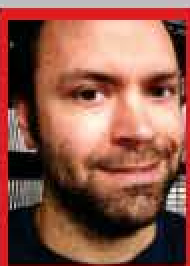
Este es gordo. Un increíble RPG que no solo viene en un cartucho de 48 megabits, además incluye el chip de descompresión S-DD1. En términos de cantidad de datos incluidos, *Star Ocean* supera a todos los demás lanzamientos oficiales de SNES; de hecho, un usuario realizó una modificación al cartucho para ejecutarlo sin el S-DD1 y el resultado fue un juego de 96 megabits, lo cual se ve con más frecuencia en los juegos de Neo Geo. Quizá no te sorprenda saber que tri-Ace se formó con ex miembros del Wolf Team, desarrolladores del titánico *Tales Of Phantasia.*



SUPER CASTLEVANIA IV

KONAMI • 1991

Pensarás que Drácula se habría hartado de que el clan Belmont le patee su trasero de no muerto, pero parece que es difícil tener bien enterrado a un vampiro. Así que la serie de terror plataformera regresó a SNES; la actualización más llamativa sobre los juegos de NES llegó por su banda sonora, que usó el hardware de sonido SPC-700 para crear magníficos cortes atmosféricos empleando instrumentos sampleados. Sin embargo, fue el inteligente uso del Modo 7 para reforzar el diseño de niveles, lo que lo diferenció de muchos primeros juegos de SNES. Usar tu arma para colgarte de un gancho mientras el escenario rotaba a tu alrededor fue magnífico, y el túnel cilíndrico rodante no se parecía a nada, en ninguna consola: el truco consiste en que el nivel de zoom aplicado al fondo se ajusta tras cada línea de barrido, alejándose y luego de vuelta.



MI ELECCIÓN TECNOLÓGICA

"Como cualquiera que fuera un chaval a principios de los noventa, estaba obsesionado con Las Tortugas Ninja. Había jugado una TONELADA de juegos de NES, aquella fue mi consola principal hasta finales de 1993. Mi hermano compró una SNES ese año y uno de los primeros títulos que jugamos fue Turtles In Time. ¡Nos voló la cabeza arrojar un soldado a la pantalla! Pasar de los sprites parpadeantes de NES a la acción fluida y dinámica del juego en SNES fue increíble para nosotros."

JOSH FAIRHURST
Fundador, Limited Run Games



GANBARE GOEMON 3: SHISHIJŪROKUBĒ NO KARAKURI MANJI GATAME

KONAMI • 1994

Lo que sorprende de la producción de Konami para SNES es la manera en que siempre encontraron aplicaciones para las capacidades de la consola. Esto se ejemplifica bien en la tercera incursión en 16 bits de la serie *Goemon*, más conocida como *The Legend Of The Mystical Ninja* por estos lares. El juego incluye batallas con mechas en primera persona, un añadido tan emocionante como suena. Estos combates se siente agradables y dinámicos porque tu oponente se aleja y acerca usando el Modo 7, poniéndose frente a tu cara en determinados momentos. Es también genial, el fondo rudimentario creado al modificar el color básico de la pantalla en múltiples puntos durante el cuadro de animación. Los jefes en Modo 7 suelen tomar presencia contra fondos de color sólido en otros juegos, siendo esta una buena manera de esquivar las limitaciones más severas del modo.

SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI'S ISLAND

NINTENDO EAD • 1995

Los chips Super FX fueron reconocidos por su capacidad para producir gráficos poligonales 3D, pero su potencial para revolucionar juegos 2D fue menos explorada. Afortunadamente, este plataformas clásico fue un buen modo de mostrar exactamente qué podía hacerse, y lo hizo arrancando con el Super FX 2. Por supuesto, eso no quiere decir que no soltaran algunos polígonos: los peligros que caen desde el fondo para aplastar a Yoshi son suficiente evidencia de esto.

Lo que hizo Yoshi's Island tan impresionante fue cómo pareció desmelenar la SNES. El Modo 7 permitió rotar y escalar una capa de fondo; el Super FX 2 podía rotar varios sprites en la misma pantalla. Los sprites podrían ser deformados y distorsionados con facilidad, y los efectos de transparencia se hacían patentes en todas partes. La disparidad entre la estética tradicional del crayón y las argucias altamente tecnológicas fue algo grande.

Sorprendentemente, no hay ningún efecto especial tan perceptible como para que Nintendo presuma de ello; más bien fueron trucos técnicos empleados para mejorar el diseño del juego. Y mientras disfrutamos de tal enfoque, aguantaremos a un bebé fontanero que chilla todo el día.



MI ELECCIÓN TECNOLÓGICA

"Difícil pregunta. Quizás, Yoshi's Island en SNES, porque hace que SNES parezca una consola nueva. Aunque hay muchos juegos que fueron impresionantes en el momento en que se lanzaron."

JENS RESTEMEIER
Programador, Yooka-Laylee



CYBERNATOR

NCS CORP • 1992

Pocos pegatiros de SNES resultan tan explosivos como esta joya. *Cybernator* no solo está brillantemente animado y lleno de acción intensa, además ofrece una espectacular sensación de tamaño, con tu robot elevándose sobre los diminutos humanos que ocasionalmente luchan contra ti. Muchos de los sprites en pantalla son enormes, mientras que las explosiones son constantes pero nunca obstaculizan la acción que sucede en pantalla. Es un tour de force de las posibilidades hardware de SNES, y demuestra lo que son capaces de hacer desarrolladores talentosos; no hay más que ver el nivel de los asteroides para probar que el juego de NCS Corp supera cualquier techo técnico.



SD F1 GRAND PRIX

VIDEO SYSTEM • 1995

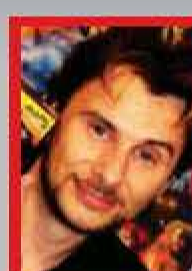
El éxito de *Super Mario Kart* originó una gran cantidad de clones, incluido este delicioso esfuerzo software. Si bien no está tan pulido como el juego de carreras de Nintendo, no se queda atrás en términos técnicos con la misma cantidad de corredores en pantalla y entornos igualmente coloridos (aunque muchos de los circuitos están inspirados por recorridos reales de la Formula 1). Y todo se mueve a una velocidad tremenda. La verdadera razón por la cual el juego de Video System está en nuestra lista, es por algo que muchos considerarían descartable: la enorme cantidad de diálogo vertida por los comentaristas gemelos del juego (quienes imaginamos son caricaturas de comentaristas deportivos reales). Todo en detrimento de la música y en japonés, pero impresiona escucharlos mientras peleas por el primer puesto.



RYUUKO NO KEN 2

MONOLITH • 1994

A SNES no le son ajenas las conversiones arcade, ni se quedó corta en recibir juegos de lucha. La consola de Nintendo cuenta con bastantes juegos importados desde placas arcades Neo Geo de SNK, pero este ambicioso trabajo de Monolith pasa nuestro corte. Confinado a Japón, no solo es una excelente versión de un juego de lucha infravalorado, también impresiona a nivel técnico gracias a su suave animación y a sus sprites relativamente grandes. Realmente está en nuestra lista porque es la única conversión que emula el impresionante efecto de zoom del arcade, lo que incrementa el sentir dinámico de las peleas.



MI ELECCIÓN TECNOLÓGICA

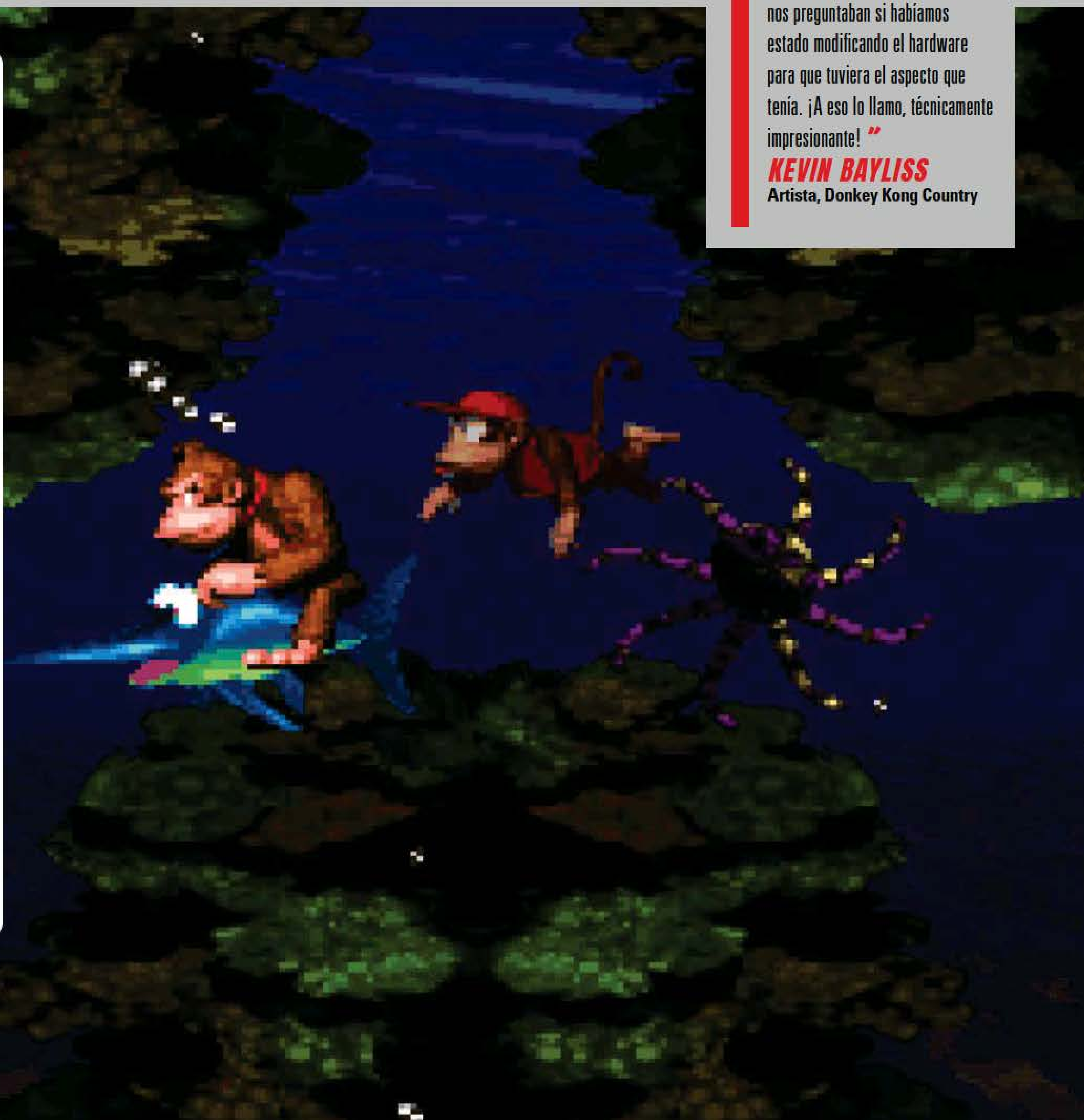
"Para mí Donkey Kong Country fue de lejos el juego técnicamente más impresionante de SNES. No solo porque fue el primero prerenderizado del sistema, también porque estaba repleto de variadas mecánicas. Además de los sprites renderizados 3D y los fondos, la música realmente impulsó a SNES creando una banda sonora inolvidable que encajaba con el juego perfectamente. Estuvo pletórico de bellos efectos meteorológicos parallax y trufado de otras delicias visuales. Este 'ultra combo' de elementos lo convirtió en un juego de SNES de referencia en mi opinión. Recuerdo que cuando se presentó al público, los periodistas nos preguntaban si habíamos estado modificando el hardware para que tuviera el aspecto que tenía. ¡A eso lo llamo, técnicamente impresionante!"

KEVIN BAYLISS
Artista, Donkey Kong Country

DONKEY KONG COUNTRY

RARE • 1994

Las increíbles capacidades técnicas de Rare estaban tan perfeccionadas que cuando *Donkey Kong Country* se mostró por vez primera, muchos asumieron erróneamente que corría en la venidera consola de 64 bits de Nintendo. Creado con el objetivo de combatir a *Aladdin* de Shiny Entertainment en Mega Drive, Nintendo no tenía acceso a los animadores de Disney pero sí a Rare, quienes habían estado experimentando con un sistema de gráficos propietario que eventualmente se convirtió en ACM (Advanced Computer Modeling, Modelado Avanzado Computerizado). Mediante el uso de potentes estaciones de trabajo Silicon Graphics que habían costado un dineral, el pequeño equipo de 12 personas (que ocasionalmente llegaba a 20) fueron capaces de crear los avanzados gráficos prerenderizados que dio a *Donkey Kong Country* su distintivo, elegante aspecto. Igualmente memorable es la banda sonora del juego, supervisada por David Wise, quien trabajó duro para obtener el sonido deseado de los 64 kilobits de capacidad del cartucho que le habían asignado. El resultado final es uno de los juegos más espectaculares del sistema y un temprano indicador de lo que Rare podría lograr en N64. De hecho, quizás el mayor cumplido que podría decirse del juego de Rare es que a pesar de sus muchos trucos y hazañas técnicas los desarrolladores fueron capaces de incluir todo el juego en un cartucho de 32 megabits sin necesidad de componentes adicionales.



SUPER ALESTE

COMPILE • 1992

Los matamarcianos no gozan de gran reputación en la 16 bits de Nintendo, pero esfuerzos como *Super Aleste* de Compile demostraron que SNES era más que capaz de enfrentarse a sus rivales.

EFECTOS LOCOS

El juego de Compile brilla con todo tipo de efectos gráficos a lo largo de 12 fases, como nubes translúcidas o múltiples capas de scroll parallax. Y un genial truco de fondo: ciertos escenarios relucen y se tambalean.

MODO 7

***Super Aleste* está desatado en empleo del Modo 7, destacando la gigantesca estación espacial: empieza pequeña en pantalla, hasta aumentar varias pantallas su tamaño.**

SOBRECARGA DE SPRITES

Se supone que SNES es pobre en mostrar muchos sprites. Nadie informó de esto a Compile: arroja sprites sin consideración por las supuestas capacidades de la consola.

AUSENCIA DE RALENTIZACIONES

Considerando la cantidad de acción que atesora, pensarás que el juego se ralentiza tanto como *Super R-Type*. Te sorprenderá gratamente saber que rara vez se ralentiza y nunca entorpeciendo al juego.



CONTRA III: THE ALIEN WARS

KONAMI • 1992

Konami raramente dio pasos en falso con la SNES, ofreciendo juegos de altísima calidad, técnicamente muy pulidos y fantásticamente divertidos de jugar. Los momentos ocasionales en que *Contra III* se ralentiza, raramente entorpecen su ritmo vertiginoso. Los efectos en Modo 7 abundan a lo largo de todo el juego de Konami, pero los mejores ejemplos son indudablemente los dos enormes escenarios en los que giras con los botones L y R. Un ejemplo: el jefe mira en una dirección, mientras que el suelo utiliza sprites para simular una segunda capa de rotación independiente, derivando en uno de los momentos más espectaculares del juego en el proceso.



MI ELECCIÓN TECNOLÓGICA

"Recuerdo quedarme helado al ver Axelay por primera vez. ¡Parecía que hacía algo imposible de hacer! El suave efecto 3D mientras revientas la pantalla, jefes enormes y capas sobre capas de transparencia. Entonces llegas a la segunda fase, con la lucha contra el jefe 'ED-209' y piensas que aquello es insuperable. Y lo hace. Fase tras fase, rompiendo límites. El nivel de fuego, como una versión 3D de Gradius II. Aquella gente fundó Treasure y nos sorprendieron aún más con cada juego, pero Axelay tiene un lugar cerca de mi corazón."

STEVE LYCETT
Productor, OutRun 2006: Coast 2 Coast

INDIANA JONES' GREATEST ADVENTURES

FACTOR 5/LUCASARTS • 1994

Esta colaboración entre LucasArts y Factor 5 es técnicamente tan impresionante como difícil de llevar a término. El juego se estructura de manera muy similar a la trilogía *Super Star Wars*, pero con un alcance más amplio: las tres primeras películas de Indy, recorridas a través de 28 escenarios diferentes. Impresiona desde el primer momento con una interpretación escandalosamente buena de la icónica escena de la roca del *Arca Perdida*. Factor 5 continúa sacando músculo gráfico, buscando mil maneras de usar el Modo 7 en las etapas finales, desde una pelea frenética sobre un tanque en movimiento, a una emocionante batalla en biplano. La mejor es una secuencia de la persecución sobre vagonetas en la mina, simulada con dos capas de Modo 7 alejándose y vuelta a una capa de fondo mientras se dibuja cada línea del fotograma. *



LA GUÍA DEFINITIVA DE

Pilotwings

EL PILOTWINGS ORIGINAL ES UN ANACRONISMO; REPRESENTA LA TECNOLOGÍA PUNTA DE LOS OCHENTA, PERO AYUDÓ A DEFINIR LA ERA LÚDICA DE LOS NOVENTA. Y LO QUE FINALMENTE RECIBIMOS, ES ALGO TOTALMENTE DIFERENTE AL JUEGO INICIALMENTE PREVISTO... APARENTEMENTE NINTENDO SE HA OLVIDADO DE LA SERIE PERO, ¡NOSOTROS NO!

Texto de John Szczepaniak



» Utilizando escaneos de viejas revistas y librerías gráficas filtradas, Chris Covell creó esta reconstrucción ficticia del inédito *Dragonfly*.

La historia de *Pilotwings* está inextricablemente vinculada con la concepción de Super Famicom, y para apreciarla en su totalidad, se hace necesario repasar el contexto global existente en noviembre de 1988. Aquel mes se estrenaron las películas *Están vivos* y *Los Fantasmas atacan al jefe*; *Last Ninja 2* encabezó las listas de ventas de software en Reino Unido, y *Super Mario Bros 2* cautivó a los Estados Unidos. Sin embargo, el día 21 de aquel mismo mes en Japón, Nintendo hizo una demostración de Super Famicom por vez primera. Este nuevo hardware ya se había insinuado en septiembre de 1987, pero esta fue su gran presentación. La revista *Famitsu*, como era esperable, publicó un artículo relacionado en su número 64.

Nintendo midió sus tiempos con inteligencia: Sega había lanzado su Mega Drive apenas un mes antes, y ahora, de repente había llegado el sucesor de la Famicom de Nintendo, el sistema que regaló a Japón la histeria nacional con *Dragon Quest*. La Super Famicom y sus prometidos colores en pantalla, resolución y publicitado Modo 7 llamaron la atención de *Famitsu*; la revista, en realidad, explicó sus capacidades en términos de cuántos personajes de *Dragon Quest* podían mostrarse en pantalla al mismo tiempo. ¿El nuevo hardware de Sega? Nah, Nintendo se había esforzado en dar un 'dim mak' ('toque mortal') de acción lenta a su rival: no olvidemos que la Super Famicom no se lanzaría hasta pasados dos años.

Rastrear aquel reportaje de *Famitsu* publicado en 1988, revela poco sobre los juegos reales de Super Famicom, aparte de uno llamado *Dragonfly*. A lo largo de 16 páginas, esta demo recibió al menos 45 capturas de pantalla. No hubo nuevas imágenes de venideros *Mario*, *Zelda*, o *Dragon Quest*; todo el enfoque estaba en las varias demos de *Dragonfly*. Otras publicaciones anunciaron la Super Famicom, centrándose también en *Dragonfly*. El nombre terminaría cambiando, pero el biplano rojo que se mostraba en los pantallazos era inconfundiblemente el mismo con el cual los jugadores volarían en *Pilotwings*. Efectivamente, *Dragonfly* es el precursor nunca publicado de lo que finalmente se convertiría en *Pilotwings*.

La prensa de entonces se mostró poco sorprendida. No olvidemos que, según la revista *Gamest*, los juegos más exitosos en los arcades japoneses de 1988 (siendo precisamente los salones recreativos nipones, el habitual barómetro del progreso tecnológico en aquel momento) todavía eran *After Burner* y *After Burner II*, este último lanzado el año anterior. A pesar de que *After Burner* recibió numerosas conversiones a sistemas domésticos, nada fue capaz de replicar la grandeza del arcade original. En noviembre de 1988, presenciar aquellos paisajes que escalaban y rotaban, y saber que aquello podría disfrutarse en formato doméstico, pareció revolucionario. *Famitsu* hizo una comparación entre *Dragonfly* y *After Burner* en la página 99 de aquel reportaje especial. *After Burner* era un impresionante, aunque lineal, juego de disparos aéreos arcade, mientras que Nintendo prometía un vuelo libre con imágenes igualmente impactantes en tu propia habitación. Por supuesto, el cartucho de *Pilotwings* contendría un chip DSP-1 para hacer aquello posible, lo cual representó entonces el cénit en tecnología de videojuegos.

Lo interesante es la continua metamorfosis de *Dragonfly*, que tuvo lugar entre noviembre de



» [SNES] No estamos seguros de qué se supone son esas burbujas blancas, pero el jetpack rebota sobre ellas sin sufrir daños.





BIPLANO

ALA DELTA

ALA DELTA ACCIDENTADO



» [SNES] Los despegues son fáciles. Los aterrizajes... también; esto no es *Microsoft Flight Simulator*, sino algo más informal.





1988 y julio de 1989, cuando Nintendo hizo una segunda gran demostración del hardware, hasta su lanzamiento en Japón como *Pilotwings* en diciembre de 1990... un mes después del lanzamiento de Super Famicom. para el evento de julio de 1989, Nintendo mostró lo que se convertiría en *Super Mario World*, además de un *Dragonfly* bastante diferente. El juego ya no tenía un biplano rojo como antes, sino un vehículo parecido a un insecto completo, incluso con alas transparentes; y un HUD que mostraba misiles y escudos. Ahora todo se centraba en la acción, con la nave sobrevolando un acorazado futurista y atacando objetivos terrestres. En cualquier caso, esta versión nunca progresaría, y el concepto volvió a lo que fue mostrado con anterioridad: el biplano rojo, las pistas, y una atmósfera relajada. Aunque inéditos, los recursos gráficos para esta perdida encarnación de *Dragonfly* fueron descubiertos en el gran filtrado de datos de Nintendo en 2020. Si bien no se encontró nada jugable, los entusiastas han tomado estos gráficos y creado simulaciones visuales precisas, así como animaciones de sprites.

El Cielo Es El Límite


NUEVO grupo de Telegram (12/03/2022)
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:

Domina Pilotwings con estos consejos

PUNTOS POR MINIJUEGOS



Si tienes dificultades en conseguir los puntos necesarios para un nivel, prueba con los minijuegos ocultos aterrizando en los objetivos especiales. A pesar de su dificultad, ¡puedes conseguir un montón de puntos! El jetpack es el más fácil, el paracaídas un desafío, ni lo intentes con el planeador.

¡VE AL HELICÓPTERO!



No eres Robert Duvall y esto no es *Apocalypse Now*. Te matarán si te apresuras en las misiones de combate. Complétalo superlentamente; tienes suficiente combustible, no hay límite de tiempo real. Los enemigos solo atacan si están visibles: destrúyelos todos, incluidos los invisibles.

APUNTA ALTO



A nadie le gusta perderse un aro cuando salta en paracaídas, pero los puntos son pocos en comparación con tu aterrizaje. Si pierdes algunos, no te preocupes. Céntrate en los criterios más importantes; es mejor perder puntos por tardar, que fallar un aterrizaje jugoso.

TOCA EL FRENO



El planeador es el vehículo más duro en cualquier nivel, especialmente sus aterrizajes. Toca el freno repetidamente, sin mantenerlo, para reducir la velocidad controladamente sin detenerte. Con este método de toque tienes posibilidades de aterrizar en un objetivo especial.

PISTA DE CONDUCCIÓN



Es importante detenerse lo más cerca posible del centro cuando aterrizas el biplano. Si has realizado un vuelo perfecto pero estás cerca del borde de la pista tras aterrizar, no tengas miedo de acelerar levemente... y desplázate hacia el centro. Obtendrás algunos puntos extra.

rebrand.ly/byneon

JETPACK

Las Secuelas

¿Puedes creer que solo haya tres juegos?



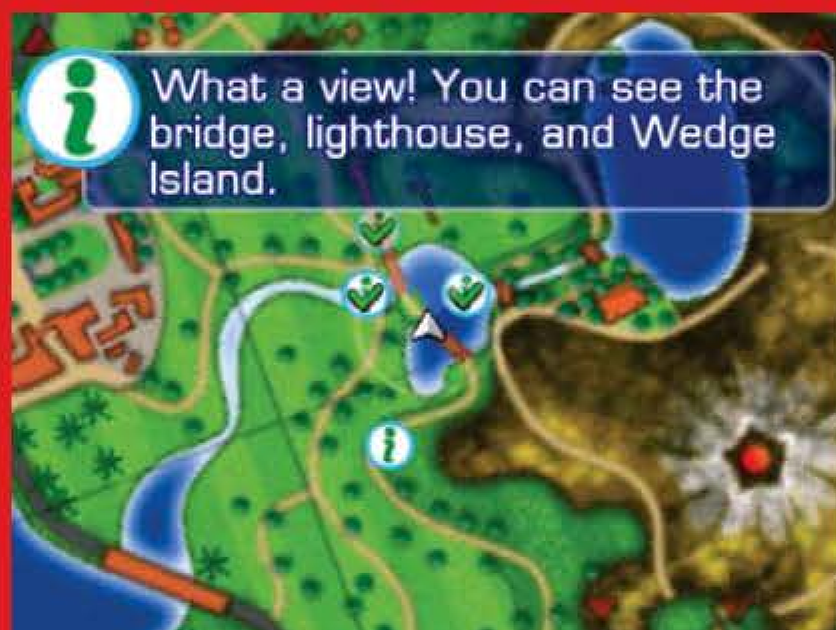
PILOTWINGS 64

Opinión controvertida alternativa: *Pilotwings 64* fue el mejor juego de lanzamiento. *Super Mario 64* es maravilloso, pero no hay mucho que hacer tras conseguir las 120 estrellas. Con *Pilotwings 64* podías inventar tus objetivos: aterrizar el planeador en una chimenea, competir con el cohete en un jetpack... ¡Tu imaginación es el límite!



PILOTWINGS RESORT

Aproximadamente 15 años después de la secuela para N64 hubo este lanzamiento para 3DS. La presentación, físicas y control son muy buenos, pero es una oportunidad perdida. Recicla la isla Wuhu de *Wii Sports Resort*, así que solo hay un escenario en lugar de cuatro, reduciéndose drásticamente la variedad de los dos juegos anteriores.







BIPLANO ACCIDENTADO



PINGÜINO EN PICADO

» [SNES] Si crees que es complicado acertar todos los anillos mientras vuelas, espera a que intentes aterrizar tu biplano.



HOMBRE PÁJARO 2



» [SNES] Este es el aterrizaje del minijuego Hombre Pájaro. Lo intentamos varias veces y lo conseguimos una.

Minijuegos Maravillosos



PÁJARO REBOTADO

El minijuego más fácil de acceder: solo necesitas aterrizar el jetpack en la plataforma móvil. Rebota en los 'cuadrados P' para obtener puntos extra, y rebota también en los trampolines amarillos para recorrer larga distancia aterrizando finalmente en la zona 'objetivo' acuática.



PINGÜINO ZAMBULLIDO

Difícilmente accesible, ya que requiere lanzarse en paracaídas sobre una plataforma móvil. Debes zambullir un pingüino en una piscina 'objetivo'. Hay varios diseños aleatorios de piscina; no seas avaricioso y olvídate de los 70 puntos, 50 es más fácil, y no está nada mal.



» [SNES] El nivel nocturno es hermoso: ¡incluso las brillantes luces de abajo están animadas!

» [SNES] El jetpack tiene dos modos de cámara: desde detrás del jugador, o como se muestra aquí, desde arriba.

Los jugadores estadounidenses recibieron *Pilotwings* como título de lanzamiento en agosto de 1991, mientras que los europeos lo hicieron en 1992; casi cuatro años más tarde de que el público japonés lo hubiera visto por vez primera. Cuando *Pilotwings* emergió con su forma definitiva, las reacciones de la crítica oscilaron entre buenas y fantásticas. *Famitsu* en Japón, que había publicado todos aquellos pantallazos tras su presentación pública, le otorgó un razonable 30/40 (equivalente a un 75%). La *Electronic Gaming Monthly* americana le premió con un similar 8/7/8/8 dado por cuatro analistas en su *Video Game Buyer's Guide* de 1992. Ed Semrad fue la voz disidente en la página 55, asignando al juego un siete y quejándose de su falta de desafío. Por poner esto en contexto debemos mencionar que uno de los juegos con la puntuación más alta en esa misma Guía fue *Battletoads* en NES, con una valoración de todo nueves, que además se considera uno de los juegos más difíciles jamás creados. En Reino Unido, las publicaciones *Mean Machines, Super Play y Total!* puntuaron *Pilotwings* en el rango del 90 %, mientras que *Games World* usó *Pilotwings* para juego competitivo en televisión, con los participantes intentando batir las puntuaciones de los demás.

Es fácil mirar estos análisis con la ceja arqueada. Eran otros tiempos, con distintos valores y otras normas sociales, y lo que entonces se escribió debe mantenerse dentro del contexto de aquella era, no de los estándares actuales. Incluso reconociendo esto, no podemos evitar sentir que quizá algunos analistas se acercaron a *Pilotwings* con el pie cambiado. Ciertas misiones con el juego bien avanzado son extremadamente desafiantes, pero donde brilla *Pilotwings* es en transmitir sensación de libertad aérea y el placer innato de controlar sus vehículos. Ya sea el biplano, el jetpack o el ala delta, la capacidad de respuesta de ese pad digital junto con una suave banda sonora de jazz relajante es una sensación exquisita. Debemos tener en cuenta que SNES no tenía un joystick analógico con el que replicar los controles reales de un avión y, sin embargo, todo se controla exactamente como debería ser y querrías que fuera. El objetivo principal del juego es alcanzar la puntuación necesaria a través de los dictámenes de misión pero, de vez en cuando, trasciende sus propias reglas para convertirse en algo alegre y maravilloso, insinuando la majestuosidad que se realizaría en *Plotwings 64*. Hoy día hay simuladores de vuelo más serios o más desafiantes, pero los jugadores continúan disfrutando del *Pilotwings* original porque se centra en infundir una sensación de deleite (sin embargo, si realmente quieres ponerte a prueba, intenta acceder al nivel del Hombre Pájaro desde las misiones del ala delta).

Los últimos juegos de SNES europeos y americanos fueron publicados en 1998, una década más tarde de que se mostrara el hardware por vez primera. En Japón, el último título de Super Famicom se lanzó en noviembre de 2000, lo que significa que sobrevivió incluso a Sega Saturn (su último juego publicado, en diciembre de 2000, fue *Yuukyuu Gensoukyoku*). La pequeña consola gris de Nintendo se introdujo en la memoria colectiva a nivel internacional, y por extensión también lo hicieron los primeros títulos lanzados para la misma, *Pilotwings* entre ellos. Esta máquina de 16 bits formó parte del escenario lúdico a lo largo de la década de los noventa, por sí misma y definiendo el advenimiento de PlayStation. No se puede hablar de la máquina de Sony sin conocer la Super Famicom, y todo comenzó con aquella demostración de *Pilotwings* en 1988 llamada *Dragonfly*.

La idea de conseguir que cualquiera, en su casa, goce la sensación de volar recorrió camino a través de varias revisiones y evolucionó con dos secuelas. Si bien el *Pilotwings* original se ha relanzado desde entonces mediante descarga en Wii, Wii U, 3DS y Switch, no se ha lanzando ningún otro juego de la serie desde *Pilotwings Resort* en 2011. Lo cual es una pena, considerando su origen y su legado. Tal vez algún día podamos volver a surcar los cielos subidos a un nuevo lanzamiento. O incluso en el inédito *Dragonfly*... ✱

Gracias a **www.chrismcovell.com** por darnos permiso para reimprimir sus archivos de *Dragonfly*.

» Estos gráficos fueron descubiertos tras el 'Nintendo Gigaleak', así fue cómo nació *Pilotwings*.



¡Curiosidades ocultas, desconocidas para muchos!



ALAS AGITADAS

Ni idea de cuántas veces habremos intentado esto, parece imposible. Debes completar una misión de planeador, aterrizando en una minúscula plataforma rodeada de agua. ¡Locura! Luego, agita tus alas para hacer volar al Hombre Pájaro lo más lejos posible.





LA HISTORIA DE

Rez


» Tetsuya Mizuguchi, productor de *Rez* y fundador de United Game Artists (UGA), que llevó al desarrollador de arcades de Sega a las consolas domésticas.

Hace veinte años, Rez se labró su propio espacio en el género de los juegos musicales, evitando el ritmo, la destreza o la simulación en pro de una experiencia trascendental en otro sentido. El creador Tetsuya Mizuguchi traza el viaje evolutivo de la sinestesia.

TEXTO DE ALAN WEN

Dreamcast quizá fue el canto del cisne para Sega en el negocio de las consolas, pero mientras caía consiguió algunos de los títulos más originales e innovadores de su historia. Esa mentalidad de flirtear con el desastre les dio la oportunidad de crear nuevas experiencias y géneros que podrían atraer nueva audiencia, en lugar de solo al jugador hardcore. Fue por esa razón que el productor Tetsuya Mizuguchi, ya una leyenda en los arcades debido a la serie *Sega Rally,* se pasó al departamento de consolas para hacer algo diferente bajo su nueva división con sede en Shibuya (lejos de la entonces sede de Sega en Haneda), conocida primero simplemente como AM9 y más tarde convertida en su propia subsidiaria llamada United Game Artists (UGA). El enfoque de los estudios nunca más se dirigiría a los juegos de carreras u otro género, sino más bien en una idea que para Mizuguchi se convertiría en el trabajo de su vida.

Al principio, UGA se especializó en juegos musicales; su primer título, *Space Channel 5,* fue diseñado específicamente para atraer audiencia femenina casual, pero en última instancia no buscaba emular el juego de acción rítmica emergente popularizado por *PaRappa The Rapper* o los títulos arcade Bemani de Konami. Ambientado en el interior de un ciberespacio plagado de virus, *Rez* podría ser un juego musical o, desglosándolo a sus fundamentos básicos lúdicos, un título de disparos sobre raíles al estilo *Panzer Dragoon* donde fijas múltiples objetivos para abatirlos. Es costumbre de los desarrolladores comenzar creando las mecánicas básicas del juego y construir el resto de elementos alrededor de estas, pero cuando le preguntamos por los orígenes de *Rez,* Mizuguchi responde: "a decir verdad, no comenzamos analizando otras mecánicas de juegos de disparos. Partimos de la música y de la arquitectura humana fundamental".



» Jake Kazdal, joven artista de *Rez* en 2001, es actualmente CEO del estudio de Kioto 17-Bit.

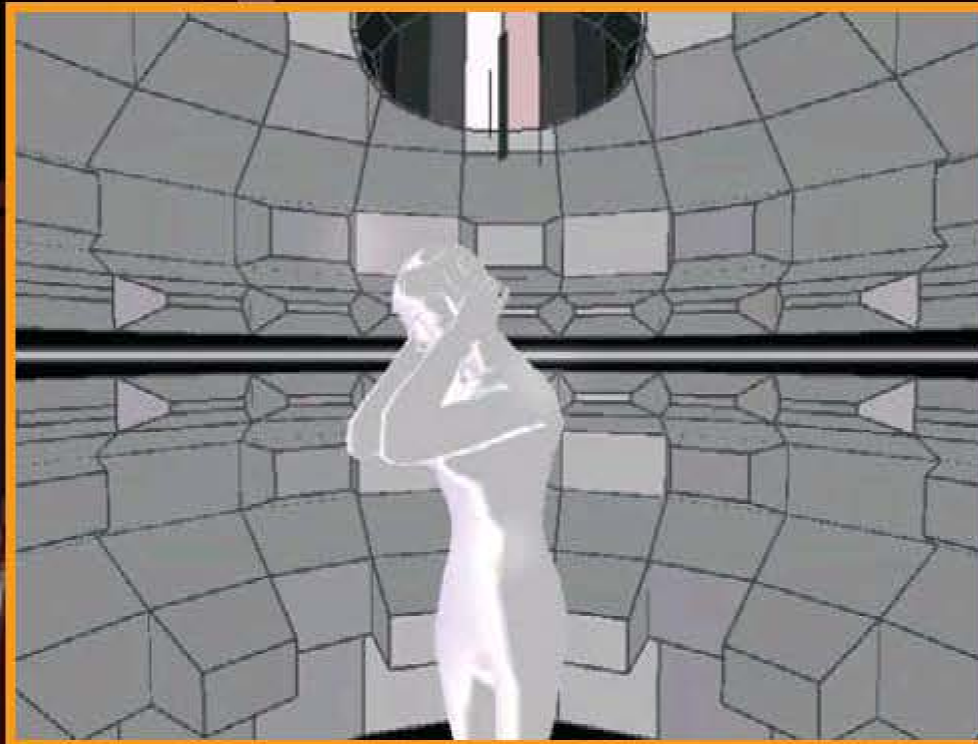


» Jake Kazdal con el director de arte de *Rez,* Katsumi Yokota, en el lanzamiento del juego en Tokio.



» [Dreamcast] Colecciona suficientes nodos azules y la forma de tu personaje evolucionará, incluso en algo parecido a un monje trascendental.

"En aquel momento no estaba familiarizado con el techno, así que me sorprendió mucho ver a miles de personas bailando esta música en la arena"
TETSUYA MIZUGUCHI



» [Dreamcast] Si bien la historia en *Rez* no está realmente bien explicada, esencialmente tienes como tarea despertar una IA en el ciberespacio llamada Eden.



» [Dreamcast] El personaje del jugador, Hacker, fue apodado Swayzak, debido a una confusión en el programa nocturno estadounidense Toonami.

De hecho, *Rez* no trata realmente de música o disparos, sino que combina ambos para simular el fenómeno conocido como sinestesia, condición en la que una estimulación sensorial desencadena un sentido no conectado, como percibir sonido como color. Mizuguchi quiso ser director de vídeos musicales, así que quiso crear una nueva experiencia que podría ser "una combinación de sonido, imágenes, incluso háptica, el toque humano, o los sentidos internos", pero la inspiración no le golpeó hasta 1997 cuando visitó Zurich, Suiza, y experimentó Street Parade: el desfile techno más grande del mundo, con alrededor de un millón de asistentes.

"En aquel momento no estaba familiarizado con el techno, así que me sorprendió mucho ver a miles de personas bailando esta música en la arena. No exactamente bailar; la gente se movía con el sonido, sus movimientos variaban conforme cambiaban el sonido y las luces", explica. "Vi esa especie de paisaje desde lo alto de la arena con decenas de miles de personas bailando". Aquella fue la primera percepción que tuvo Mizuguchi de la sinestesia, aunque en ese momento no sabía cómo describirla. Más tarde aprendería sobre Wassily Kandinsky, un artista ruso de la Bauhaus cuyas pinturas abstractas se basaban, al parecer, en sus experiencias sinestésicas. Es el nombre del pintor al cual se hace referencia desde el título provisional original de *Rez*: *K-Project*.

La otra inspiración llegó desde un vídeo en África grabado por el director de sonido de *Rez*, Keiichi Sugiyama, que el equipo estudió una y otra vez con fascinación. "La gente está comiendo en un bar callejero en Kenia. Alguien, en mitad de la cena, comienza a tocar los vasos", dice Mizuguchi, imitando un sonido percusivo. "Después, otros chicos están aplaudiendo y repiqueteando, otras personas se balancean, y entonces una señora de repente se pone en pie y comienza a cantar; este grandioso ritmo, esta química, fue lo que intentamos encontrar".

¿Cómo, entonces, capturar la sensación de sinestesia con la idea de la música evolucionando mientras tocas, donde te sientes en sincronía con su ritmo, sin tener que preocuparte por mantener el ritmo? Aquí fue cuando entró la arquitectura de un juego de disparos, donde en lugar de tener que presionar botones según el ritmo, simplemente tienes una retícula fijando objetivos, y cada disparo produce efectos de sonido, redobles. El hecho de que los sonidos producidos ya estuvieran sincronizados con la música, ayudó a proporcionar la ilusión de que los jugadores tenían sentido del ritmo, contribuyendo al deseo de Mizuguchi de crear un juego que fuera "divertido de jugar, pero que se sintiera bien". A *Rez* le importaba menos el desafío del infierno de balas y las altas puntuaciones de los arcade de disparos, que sumergir a los jugadores en su experiencia sensorial audiovisual.

Discutiendo la visión que tenía para *Rez*, priorizó menos el apartado visual, para frustración de otros. "Nuestros diseñadores querían diseñar muchísimo, pero les dije que primero necesitábamos encontrar un mecanismo, encontrar la confianza con lo más simple y mínimo. Al principio es mayormente oscuridad, sin colores, solo simples sonidos", explica Mizuguchi. "La gente de marketing se enfadaba mucho conmigo,

Estado del Arte

JAKE KAZDAL REZ-CUERDA EL TRABAJO DE SUS SUEÑOS EN SEGA

Como artista, ¿de qué fuiste responsable en *Rez*?
Animé al personaje principal y diseñé los personajes para el primer y segundo escenario. También trabajé en el prototipo del primer jefe cuando era como esa medusa-pulpo, que se convirtió en algo geométrico mucho más abstracto. Y traduje el texto al inglés para el Área 5, pero Yokota-san fue la mente detrás de todo ello.

¿Cómo lograste trabajar en Japón sin hablar japonés?
Cuando estaba trabajando en *Space Channel 5*, la directora de arte me tomó bajo su tutela y como la encantaba practicar su inglés, forjamos una buena relación. Me sentaba en reuniones de diseño tomando notas, escuchando palabras que oía una y otra vez. Luego insistía a compañeros del equipo para que me clarificaran, así que construí mi vocabulario desde cero. También salía de discotecas y conocía gente los fines de semana, estaba metido en aquello y aprendí en poco tiempo. Seguramente malinterpreté cosas, incumplí plazos o entendí lo contrario de lo que alguien dijo. Pero la gente fue superagradable, superamable y supercomplaciente.

Ya que UGA tenía su sede en Shibuya, ¿interactuaste mucho con el resto de la sede de Sega?
Estábamos bastante separados, y en realidad es un fastidio porque quería conocer a más gente. Años más tarde supe, cuando volví a Estados Unidos, ¡que había otro tipo estadounidense allí llamado Trevor Stricker, y que había estado trabajando en el equipo de *Panzer Dragoon Orta* en la oficina de Haneda al mismo tiempo!

Tu estudio lanzó hace poco su primer juego de realidad virtual, ¿cómo fue ver *Rez* en VR por primera vez?
Rez Infinite fue supersurrealista porque toda mi relación con estos personajes había sido en un monitor del tamaño de un CRT dividido en cuatro cuadrantes y una pequeña vista en 3D. Ver estas cosas del tamaño de una camioneta zumbando sobre mi cabeza —mi concepto, de repente, 100 veces más grande. Y estás en ese mundo—, me dejó alucinado. Y en parte, me alucinó por lo atemporal del estilo artístico; tiene total vigencia.



» Miembros de UGA, Mizuguchi incluido con el pelo decolorado, celebrando el lanzamiento japonés de *Rez*

'¿qué demonios es esto? ¿Cómo podemos aportar esto?' Pero desde una experiencia en arquitectura, necesitábamos arrancar desde la nada".

Sin embargo, él sabía que el escenario estaría en el ciberespacio, influido con los estilos abstractos de Kandinsky. Según Jake Kazdal, artista y animador de UGA, se necesitaron varias fases de desarrollo visual antes de que el equipo llegara a la estética minimalista de estructura alámbrica por la que *Rez* ahora es icónico. "Hicimos un montón de cosas raras, cosas de hip hop, camiones voladores con grandes altavoces… todo genial, pero nada se adaptó", explica. "Luego nos sumergimos en un concepto de formas de vida microscópica submarina, su naturaleza abstracta, y cómo podría funcionar todo junto aportando ese telón de fondo guay pero estilizado".

Pero si las primeras capturas de pantalla de *Rez* no dejaban claro qué tipo de juego sería, su primera prueba de juego externa demostró que era demasiado abstracto para que nadie pudiera contar qué estaba pasando, o a qué se suponía estaban disparando. "Nos centramos en el sentir del juego, su fluir, cuáles serían las reglas, no estábamos demasiado preocupados aún en pulir la experiencia de usuario, con lo que no fue muy bien recibido", admite Jake.

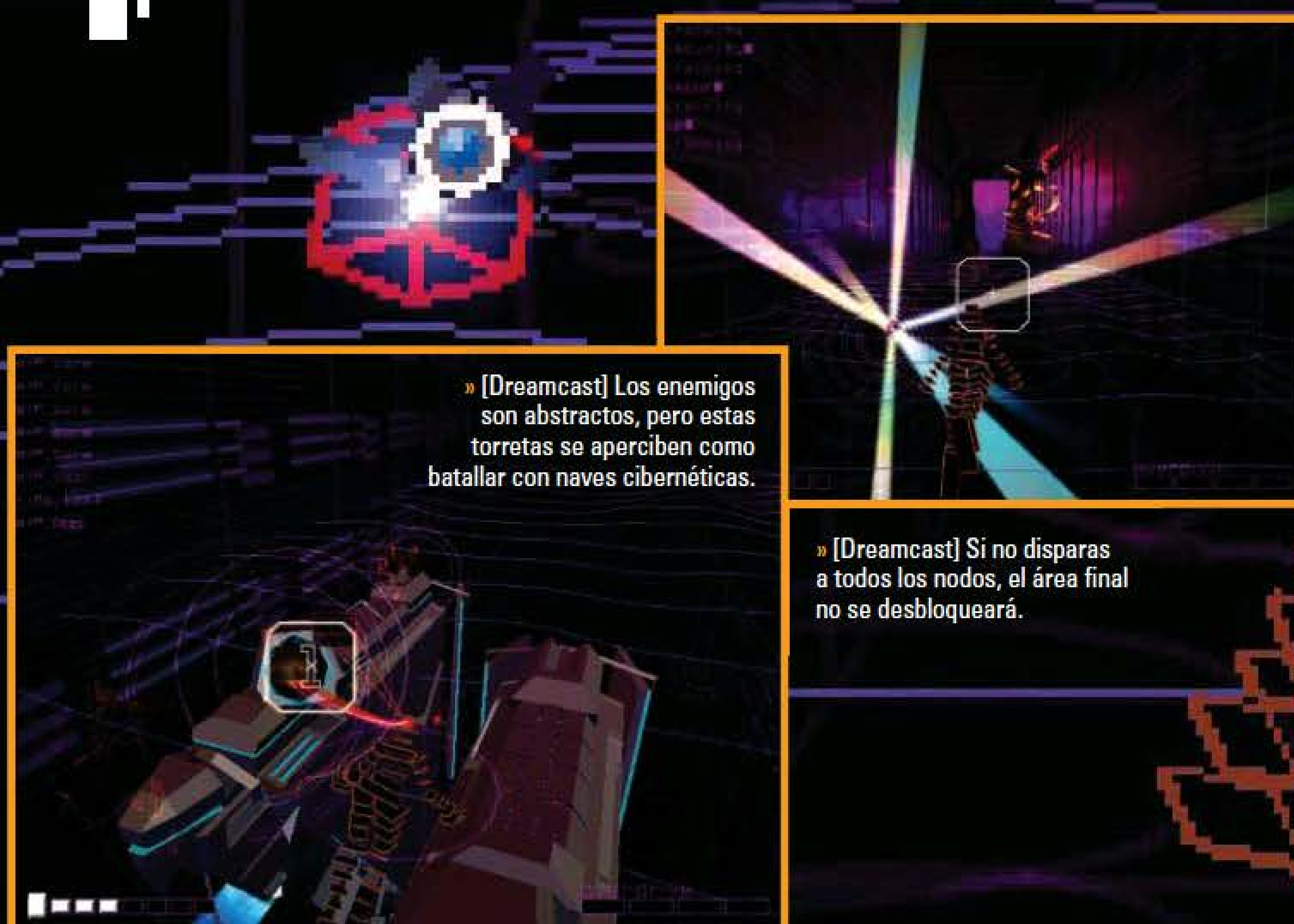
Muy acertadamente, la solución a la estética de *Rez* llegó de un club nocturno al que Jake fue con un amigo en Shinjuku. "Creo que esto fue justo cuando Winamp empezó a funcionar, donde ponías tus MP3 y reproducía las imágenes del sonido". Mientras esto sucedió en una época anterior a que las cámaras en el teléfono fueran habituales, su amigo afortunadamente siempre llevaba una cámara de vídeo. Jake usó aquella cámara para grabar más o menos 20 minutos de las pulsantes visualizaciones acústicas del club. "Aquel lunes, fui a la oficina de Mizuguchi y le mostré el vídeo. 'Tienes que ver esto: está vivo, es estiloso, minimalista, supersexy y supergenial'". Mizuguchi estuvo de acuerdo, así como el director de arte Katsumi Yokota, y ese fue el estilo artístico al cual apuntaron.

La banda sonora de *Rez* también fue diferente, no solo por el hecho de que evolucionaba interactivamente, evitando reproducir canciones grabadas. En lugar de utilizar una banda sonora producida por un equipo de sonido interno o licenciar temas existentes, Mizuguchi y Sugiyama crearon la primera pista para Área 1, *Buggie Running Beeps*, y decidieron contratar músicos para los otros niveles del juego.

"Viajé por todo el mundo durante tres semanas llevando Área 1 como ejemplo para mostrar a otros músicos y artistas sonoros", explica Mizuguchi. "Conocí a muchos músicos y DJ interesados en nuestra nueva creación. Por aquel entonces, los juegos no eran algo importante, así que la mayoría de respuestas fueron como '¿un juego? No, un juguete para niños… no quiero hacer eso'. Pero algunos músicos y productores comprendieron inmediatamente que estábamos intentando hacer algo nuevo y les encantó ese desafío". Entre ellos, productores como Adam Freeland y Ken Ishii, así como los pioneros de la danza electrónica Coldcut.

El ingrediente final, aunque opcional en Dreamcast, era háptico. Después de todo, la sinestesia está conectada a múltiples sentidos… a pesar de que Mizuguchi admite con una carcajada: "¡viene con mi espíritu arcade!" Conecta el accesorio vibration pack al mando, y los jugadores sentirán el ritmo palpitando a través de sus manos a lo largo de la pantalla, mejorando la inmersión sensorial de jugar *Rez* sintiendo el suelo de un club vibrar merced a su equipo de sonido explosivo.

Si bien todos estos elementos se unieron para conformar una experiencia sinestésica trascendental, el desarrollo de *Rez* se vio ensombrecido por el fracaso comercial de Dreamcast, ya en declive a principios del año 2000 cuando los usuarios decidieron esperar al lanzamiento de PlayStation 2. En enero de 2001, mientras UGA todavía estaba desarrollando *Rez* al mismo tiempo que *Space Channel 5 Part 2*, Mizuguchi llamó a todos al estudio para dar la noticia de que Sega dejaba el negocio de las consolas.



» [Dreamcast] Los enemigos son abstractos, pero estas torretas se aperciben como batallar con naves cibernéticas.

» [Dreamcast] Si no disparas a todos los nodos, el área final no se desbloqueará.



» [Dreamcast] El corredor de Área 4 es probablemente el jefe más inspirado de *Rez*. En algún momento del desarrollo, el personaje del jugador fue una corredora.



"No había muchas quedadas entre equipos, y rara vez teníamos reuniones con todo el estudio"
JAKE KASDAL



» [Dreamcast] Los jefes atraviesan múltiples etapas, aunque frecuentemente toma cierto tiempo exponer sus puntos débiles.

» [Dreamcast] Presta atención y notarás muchas referencias a la cultura antigua bajo la geometría abstracta de la estructura alámbrica, incluidas las esfinges.



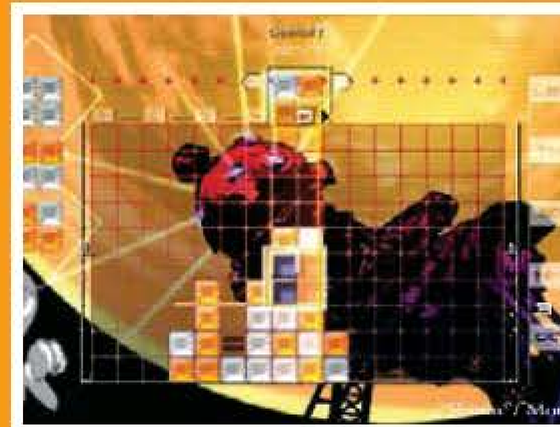
Mizuguchi Musical

MÁS JUEGOS DE TEMÁTICA MUSICAL EN LA CARRERA DE MIZUGUCHI



SPACE CHANNEL 5
1999 • DREAMCAST

Esencialmente, un juego de ritmo tipo "Simón Dice" como *Parappa The Rapper*, pero sin rap estilo libre. Ulala es una reportera espacial de pelazo rosa que lucha mediante el poder del baile contra alienígenas lava-cerebros y reporteros rivales. Mantén alta tu puntuación, rescata más gente y evolucionarán la música siguiéndote en un desfile fiestero.



LUMINES: PUZZLE FUSION
2004 • PSP

El primer título de Mizuguchi en su estudio Q Entertainment aprovecharía la nueva portátil de Sony como un "Walkman interactivo" mediante un juego de puzles musical. La idea de eliminar bloques mediante una "línea de tiempo" móvil es ingeniosa, pero el sonido y la estética elevan el conjunto a otro nivel.



CHILD OF EDEN
2011 • PS3, XBOX 360

Como sucesor espiritual de *Rez*, este es también un juego musical de tiros sobre raíles donde el jugador entra en un reino virtual llamado Eden y viaja por sus archivos, purgándolo de virus para resucitar a Lumi juntando sus recuerdos. Incorpora control por movimiento vía PlayStation Move en PS3 o Kinect en Xbox 360.



REZ INFINITE
2016 • PS4/VARIOS

Tras tomarse un descanso, Mizuguchi volvió a *Rez*, reinventado mediante la llegada de la realidad virtual al entorno doméstico. La nueva perspectiva inmersiva trajo la oportunidad de crear un nivel independiente, Area X, con efectos de partículas creados con Unreal Engine y liberando al original de sus mecánicas sobre raíles.



TETRIS EFFECT
2018 • PS4/VARIOS

Considerando que esto era lo que *Lumines* en origen pretendía ser, *Tetris Effect* transforma un juego atemporal en un álbum conceptual meditativo que impregna esos icónicos bloques con diferentes efectos sonoros, así como un nuevo significado reafirmante de toda vida. Sí, todo está conectado.

La evolución de Rez

DESDE LA PANTALLA A LA VR A REZONANCE

La sinestesia de *Rez* no se ha limitado a la pantalla, y no nos referimos solo al salto dado por *Rez Infinite* a la realidad virtual; cuando este debutó algunos recordarán que se estrenó junto al Traje Sinestésico, una colaboración con el colectivo de artistas japoneses mediáticos Rhizomatics, llevando el concepto de retroalimentación háptica inmersiva a otro nivel mediante un traje con 26 conductores que permite a quien lo vista sentir las texturas de las imágenes y el sonido palpitando a través de distintas partes de su cuerpo.

Si bien Mizuguchi admite que el traje fue únicamente para fines promocionales y de marketing, decidió trabajar con Rhizomatics una vez más en una nueva creación que convierte a *Rez* en una experiencia espacial auténtica. *Rezonance* es una instalación como parte de una muestra audiovisual mayor llamada Virtual Realms, que tiene a Mizuguchi como corresponsable invitado de la exposición; esta incluye interpretaciones de juegos como *Dreams*, *Death Stranding* o *Rime*.

En lugar de una experiencia para un solo jugador, *Rezonance* soporta hasta cuatro participantes convirtiéndose cada uno en un "viajero" que sujeta una esfera háptica, algo similar a la Forma Zero del jugador en *Rez*. Las esferas reaccionan ante la luz y el sonido en el espacio en conexión con las otras; dependiendo de dónde y cómo te muevas, las luces, imágenes, sonidos y hápticas cambian.

Virtual Realms puede disfrutarse en el Museo ArtScience de Singapur, aunque las restricciones de la pandemia han conllevado enormes desafíos... De hecho, Mizuguchi aún no ha podido probarlo. La exposición intentará realizar giras internacionales, y como el proyecto es una colaboración con el Barbican Centre de Londres, seguramente llegará aquí en un futuro próximo. *Rez*, evolucionando una vez más: ¡Mizuguchi bromeó con que habían creado una silla sinestésica!





» [Dreamcast] La Forma Zero, la más básica.



» [Dreamcast] El área final de *Rez* traza la evolución de la vida.





» [Xbox 360] La actualización HD de *Rez* fue excelente... aún duele que no hubiera una versión para PS Vita.

> "Una razón por la cual me uní a Sega: para hacer algo en realidad virtual"
> **TETSUYA MIZUGUCHI**



» [Xbox 360] *Fear* de Adam Freeland complementa perfectamente la acción de Área 5. Lástima que esta versión concretamente, no se incluya en la banda sonora oficial comercializada.



» [PC] *Rez* en VR es toda una experiencia.





» [PS4] Área X de *Rez Infinite* cambia estructuras de alambre por efectos de partículas, y raíles por libertad con un efecto asombroso.

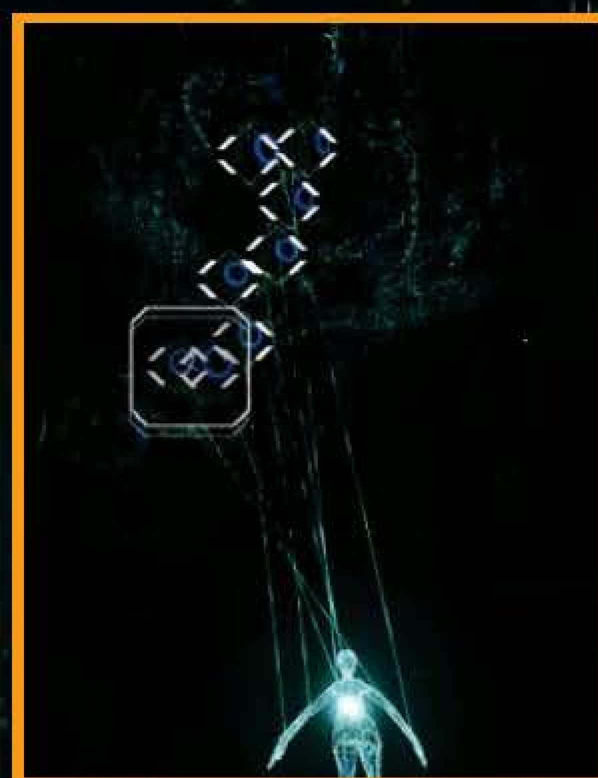


"No había muchas quedadas entre equipos, y rara vez teníamos reuniones con todo el estudio. Pero aquel día, Mizuguchi-san pidió a todos que ocuparan la única habitación capaz de albergarlos. Estaba realmente sombrío", recuerda Jake. "Anunció que Sega dejaba la fabricación de hardware, que dejaríamos de trabajar en Dreamcast y trabajaríamos para otras compañías. En la sala habría unas 50 personas, nadie dijo una palabra. Estaban en shock".

Echando la vista atrás, Mizuguchi dice que fue algo triste para Sega, pero bueno para el desarrollo de videojuegos; aquello implicaba que *Rez* podría llegar a un público más amplio, el juego no solo se lanzaría en Dreamcast sino que además sería el primer juego oficial de Sega como desarrollador y editor de terceros en PS2. La versión para Dreamcast no se lanzó en Estados Unidos, mientras que Sony se encargó de publicar la versión PS2 en Europa. También fue positivo desarrollar para un hardware más potente, ya que el juego podría ejecutarse a 60 fps en comparación con los 30 originales (aunque Jake dice que prefiere cómo emplea Dreamcast el antialiasing). Para mejorar la experiencia sensorial, la versión PS2 también contó con una edición limitada que incluía un periférico Trance Vibrator alimentado por USB con el cual los jugadores podían sentir la retroalimentación háptica en otras partes de su cuerpo… lo que lógicamente, provocó que mucha gente se riera pensando en sus posibles aplicaciones.

Desafortunadamente, una plataforma adicional no fue suficiente para expandir el alcance de *Rez*. Tampoco ayudó que esencialmente fuera un corto arcade poco rejugable y que no se vendiera a precio reducido por esta razón. Parecía que Sega confiaba poco en el juego; según los informes, lo envió en pequeñas cantidades y no hizo demasiado para comercializar esta nueva experiencia. Si bien fue aclamado por la crítica (recibió una puntuación de 9/10 en *Edge*, colocándolo detrás de *Halo: Combat Evolved* como el mejor juego del año), en aquella era de gráficos fotorrealistas el estilo de *Rez* era, quizás, demasiado abstracto para la gran mayoría.

Esto significó el final tanto para *Rez* (aunque Jake menciona que hubo un vídeo conceptual "impresionante" de una secuela para la cual nunca hubo luz verde) como para UGA, que se disolvió tras una reestructuración interna en 2003. El personal fue contratado por Sonic Team, quienes estaban trabajando en una licencia de *Astro Boy*… la dirección totalmente opuesta para un equipo que se había enorgullecido de crear contenido original. Mizuguchi dejó Sega poco después, al igual que la mayoría del resto de miembros incluido Jake, quien decidió ir a la escuela de diseño de Estados Unidos; aunque regresó a Japón para dirigir su propio estudio años después.



Aunque la historia de *Rez* estaba lejos de terminar. Su influencia reverberó a través de la carrera de Mizuguchi, especialmente en su sucesor espiritual *Child Of Eden*. Sobre la desaparición de UGA y su salida de Sega, dice: "ahora me siento libre. Podemos trabajar cualquier idea, para cualquier persona y cualquier plataforma". Más tarde pudo adquirir los derechos de *Rez* para dar al juego otra oportunidad con un port HD lanzado para Xbox Live Arcade en 2008. Adaptado por su compañía Q Entertainment y Hexadrive, *Rez HD* fue una versión mejorada que cambiaba la relación de aspecto, eliminaba los jaggies del original y duplicaba su tasa de fotogramas por segundo. La distribución digital implicaba que podía venderse a un precio económico, algo atractivo para un título corto experimental.

Y aunque en su momento lo llamó el "*Rez* completo", Mizuguchi no paró. El problema era esperar a que la tecnología se pusiera al día, lo cual no llegaría hasta ocho años más tarde, bajo su nueva compañía Enhance; dada la premisa del ciberespacio, *Rez* pintaba excelente para la realidad virtual, algo que siempre había imaginado para el juego. "Una razón por la cual me uní a Sega: para hacer algo en realidad virtual", explica Mizuguchi. "Vi imágenes del primer sistema de realidad virtual desarrollado por la NASA en los años ochenta, y confié en que la industria podría hacerlo realidad con nueva tecnología en unos pocos años, pero en los noventa todavía era demasiado pronto".

Con la realidad virtual de consumo aterrizando en 2016 con Oculus Rift seguido por PlayStation VR, Mizuguchi fue finalmente capaz de actualizar *Rez* para VR con el nuevo *Rez Infinite*, una oportunidad para sacar al juego de sus raíles llevándolo hasta el Area X. Mizuguchi explica que esta nueva libertad fue inicialmente aterradora para el equipo, debiendo este afinar la diversión propiciando que los jugadores se sintieran bien sin marearse con la experiencia original.

Si bien *Rez Infinite* y especialmente el Area X ha sido aclamado y elogiado, Mizuguchi nuevamente siente que está rascando la superficie sobre la cual la realidad virtual puede hacer aún más por mejorar su visión de la sinestesia, lo cual se confirmó a principios de este año en una entrevista con *Famitsu*, cuando se refirió a *Rez Infinite* como un "prólogo" a un nuevo juego de estilo sinestésico para consolas de nueva generación… casualmente, justo antes de anunciarse un nuevo auricular VR para PS5. Si bien no se ha confirmado nada, no sorprendería que este nuevo juego apareciera en la consola de Sony, aprovechando tanto el audio 3D de la máquina como la respuesta háptica del manado DualSense.

"No tenemos aún detalles que podamos contar, pero es muy emocionante desarrollar una nueva aventura sinestésica", dice. "Todo el tiempo, los nuevos avances nos propician nueva inspiración, ¡nos encantan las nuevas tecnologías!". Mientras la industria continúe emergiendo con nueva tecnología y posibilidades, todo apunta a que el viaje de sinestesia de Mizuguchi está lejos de terminar. *

AMSTRAD
La historia de dos prototipos



CPC 464



OS TRAEMOS VARIOS RELATOS ENTREMEZCLADOS. ENCONTRARÉIS PINCELADAS DE LA AVENTURA DE JOSÉ LUIS DOMÍNGUEZ, LA CRÓNICA DE LO QUE SUCEDIÓ EN INDESCOMP ENTRE 1984 Y 1986, LA INVESTIGACIÓN DE UN COLECCIONISTA METICULOSO Y LA DISECCIÓN DEL HARDWARE DE UNO DE LOS EQUIPOS CLÁSICOS DE LOS OCHENTA. ¡PONEOS CÓMODOS, QUE HAY MUCHA TELA PARA CORTAR!

POR JAIME GONZÁLEZ



»Portadas de *Popular Computer Weekly* de marzo y abril de 1984, con referencias al inminente lanzamiento del Amstrad CPC 464. El ordenador se puso en venta en junio de aquel año.



POPULAR Computing WEEKLY
35p
BRITAIN'S BEST-SELLING MICRO WEEKLY
News Desk
Business moves from Commodore
Software houses opt for Amstrad
VALHALLA
TITANIC
SABOTEUR
AQUARIUS
Computer Swap 01-437 4343
This Week
STAR GAME



POPULAR Computing WEEKLY
35p
BRITAIN'S BEST-SELLING MICRO WEEKLY
News Desk
Amstrad machine is announced
Tatung launches micro
VALHALLA
THE Ω RUN
LYNX SOFTWARE
SABOTEUR
AQUARIUS
Computer Swap 01-437 4343
This Week
STAR GAME



POPULAR Computing WEEKLY
35p
BRITAIN'S BEST-SELLING MICRO WEEKLY
News Desk
Summer delivery for Amstrad
Home copying beaten by dongle?
VALHALLA
THE Ω RUN
LYNX SOFTWARE
SABOTEUR
AQUARIUS
Computer Swap 01-437 4343
This Week
STAR GAME

José Luis Domínguez fundó Indescomp en diciembre de 1981 para distribuir hardware y software, un mercado que contemplaba virgen y que podía hacerle ganar mucho dinero. Después de varias aventuras más o menos (in)fructuosas, que le llevaron a importar ordenadores de Acorn y Spectravideo, y a producir programas para Commodore Vic-20, Spectravideo 318/328, Sinclair ZX81, Dragon, Thomson TO/MO, MSX y Commodore 64, comenzó una intensa relación con Amstrad que le llevó a comercializar los productos que fabricaba la empresa de Alan Sugar, desde minicadenas a reproductores de VHS, pasando por los ordenadores de las gamas CPC, PCW y PC. Es una historia conocida, pero aquí nos la narra de nuevo el propio Domínguez:

"Un día, mientras estaba en el hotel White House porque tenía que negociar con un ejecutivo de Quicksilva, leí un artículo en la revista *Computer Weekly* que decía más o menos que la firma Amstrad estaba trabajando en un nuevo ordenador personal sin cables y con pantalla incluida. En ese momento me di cuenta de que mis sueños podrían llegar a cumplirse si jugaba bien mis cartas", recuerda José Luis.

"Intenté contactar con Alan Sugar, pero fue imposible", prosigue Domínguez su relato. "Después de varios intentos conseguí que me recibiera uno de sus directores, Bob Watkins, así que de nuevo viajé a Londres. Me recibió atentamente, pero me dijo que me olvidara de reunirme con Sugar ya que aún quedaba tiempo para la presentación del CPC 464, y además Sugar había tenido malas experiencias con importadores españoles. Me despedí de él con mal humor y le dije que lo seguiría intentando a pesar de su negativa".

"EN EL AVIÓN DE VUELTA NO HACÍA MÁS QUE PENSAR EN EL LÍO EN QUE ME HABÍA METIDO: SOLO TENÍA UN PROTOTIPO QUE ERA UNA PANTALLA Y UN MONTÓN DE CABLES"

José Luis Domínguez



»Pablo Forcén, de la AUA, poniendo a punto el prototipo que Jorge consiguió en Inglaterra. Imagen propiedad de Jorge Selfa

Sigue recordando Domínguez: "algún tiempo después Quicksilva lanzó con gran éxito *Bugaboo The Flea* (también conocido como *La Pulga*, un juego de Indescomp programado por Paco Portalo y Paco Suárez), y esto me permitió llamar a Watkins y decirle que quería hablar con él de juegos, y me dijo que de acuerdo siempre que no habláramos del nuevo ordenador. Así que fui a verle de nuevo, y le dije que podríamos hacer una versión de *The Flea* para el nuevo ordenador. Me dijo que no había tiempo, apenas [quedaba] un mes para la presentación oficial del nuevo Amstrad. Yo me tiré uno de los mayores faroles de mi vida, le contesté que le garantizaba que para esa fecha lo tendría en su mesa. Me miró, sonrió y me dijo que volviera por la tarde a recoger un prototipo, ¡bingo!"

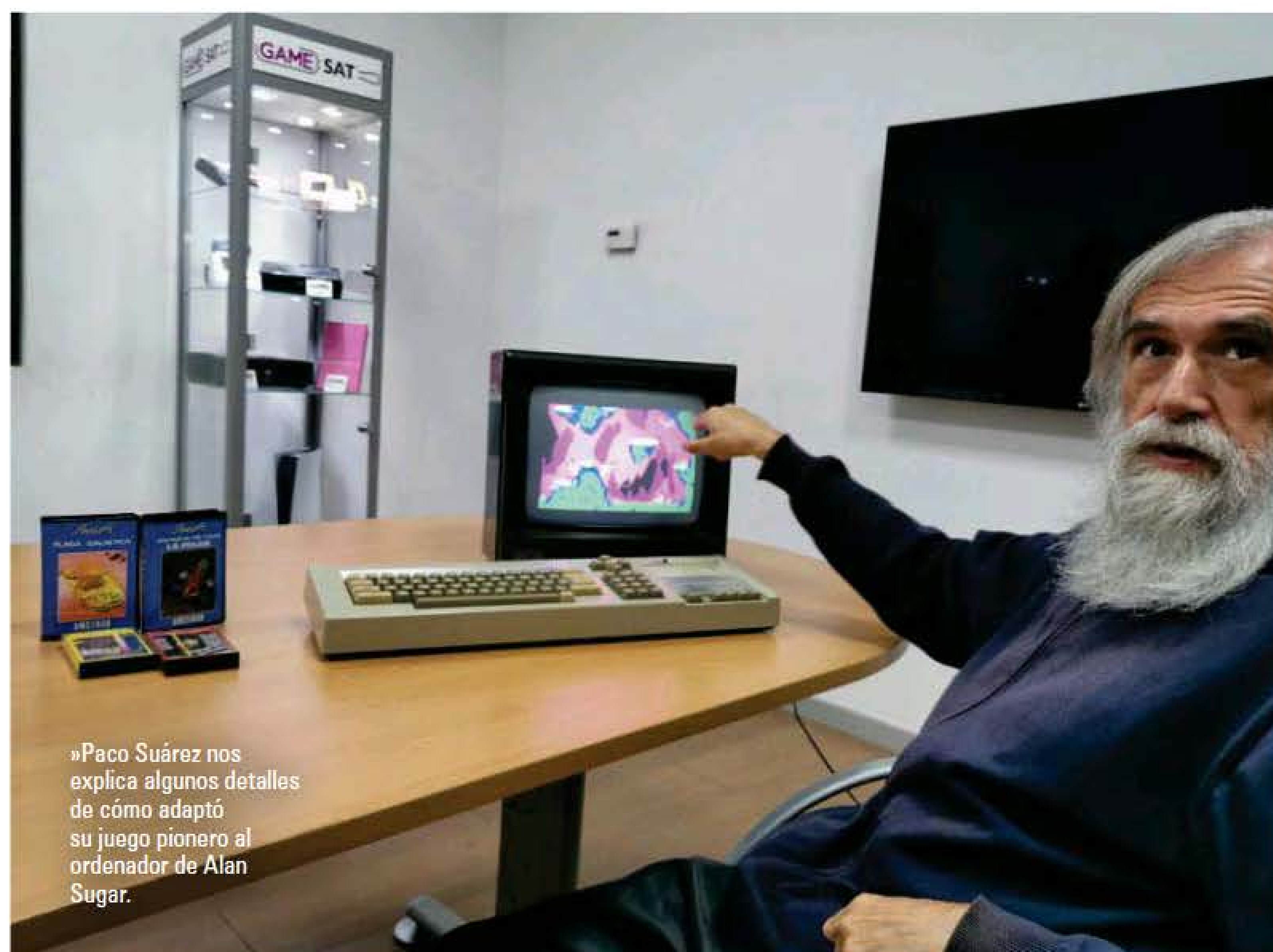
"En el avión de vuelta no hacía más que pensar en el lío en que me había metido", reconoce Domínguez. "Por un lado no sabía si era posible tenerlo para esas fechas (por aquel entonces se tardaba en desarrollar un juego al menos tres meses), y por otro lado solo tenía un prototipo que era una pantalla y un montón de cables, si fallaba estaríamos perdidos... Llegué a Madrid, organicé una reunión con los chicos, Paco Suárez, Paco Portalo, Charlie, Ángel, Fernando Rada, mi hermano Ángel como diseñador y el malogrado Paco Menéndez, y alguno más que no recuerdo, y les pedí a todos el esfuerzo de sus vidas. Ellos se rieron, pusieron cara de sabios sorprendidos y me dijeron que adelante. Organizamos turnos de día y de noche: como el ordenador era tan bueno, y los chicos eran unos auténticos genios, no solo acabamos el juego, sino que además tuvieron tiempo para hacer *Fred*, otro juego muy divertido que al final Amstrad bautizó como *Roland on the Ropes*."

Casi cuarenta años después, un prototipo como aquel volvió a hacer el viaje, en este caso desde Leeds a Alicante... aunque las similitudes no terminan ahí, como veremos. La historia de Jorge Selfa es muy parecida a la de otros muchos aficionados a la informática y a los vide-



»La fuente de alimentación del prototipo. Imagen propiedad de Jorge Selfa.




»Paco Suárez nos explica algunos detalles de cómo adaptó su juego pionero al ordenador de Alan Sugar.

ojuegos clásicos. Así nos cuenta, de una forma muy lírica, cómo nace un coleccionista:

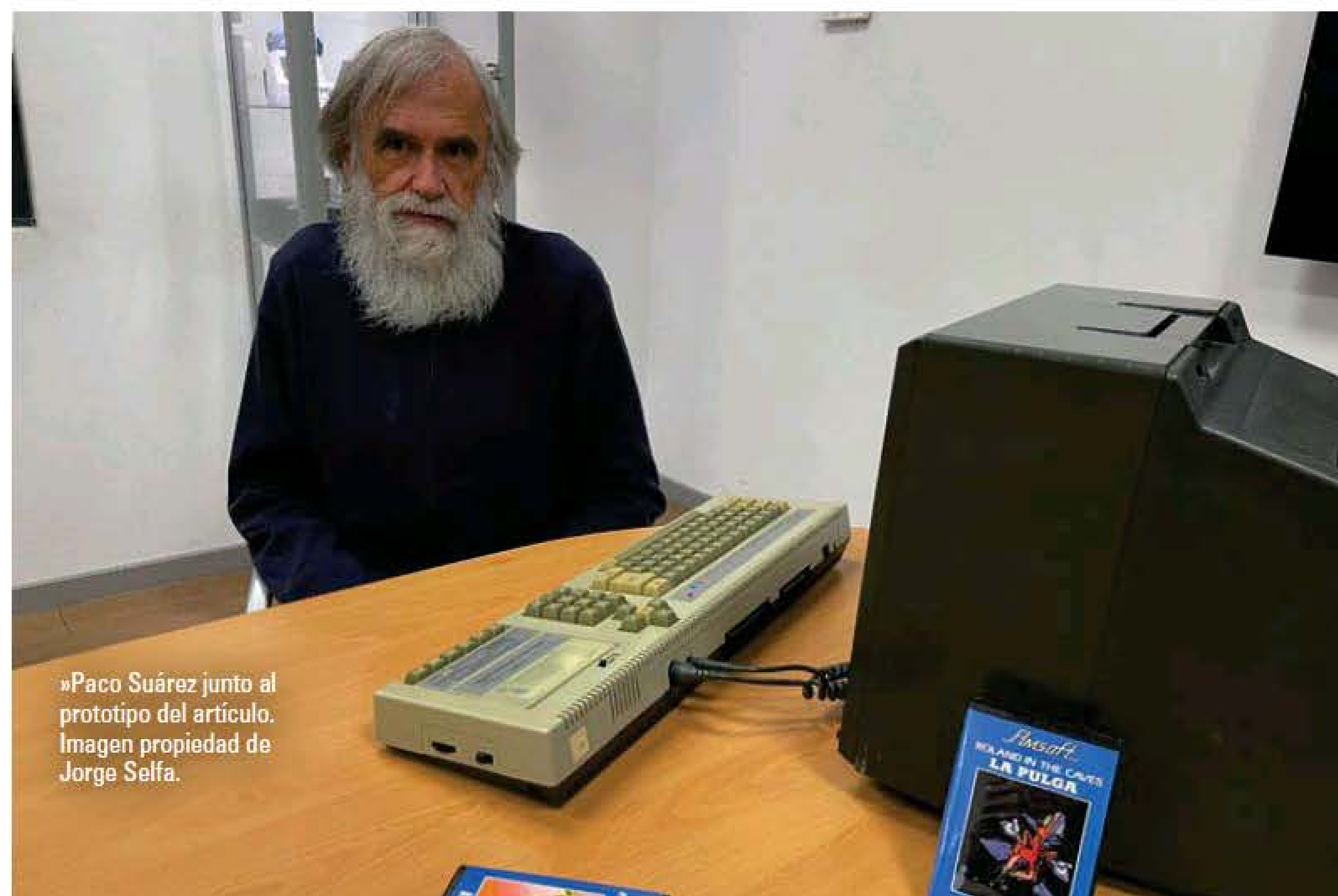
"¿Cómo iba a imaginar que aquel Amstrad CPC 6128, regalo por mi décimo cumpleaños, iba a marcar tanto mi vena nostálgica con el tiempo? Trascurrido ese lapso de desinterés por las cosas de infancia que suele ser habitual, llegó el momento de mirar atrás y querer recuperar todas esas sensaciones, todos esos recuerdos ligados a la niñez. Nació entonces el lado coleccionista que inicia esa tarea casi arqueológica de recuperar los tesoros que uno tuvo y añadir los que siempre deseó tener. Todavía recuerdo después de décadas volver a encender el Amstrad, y sentir que aquello representaba la magdalena proustiana devorada en el interior de un Delorean", asegura divertidamente Selfa.

"El sonido de la disquetera cargando, la música inconfundible de sus juegos y la visión hipnótica del fósforo verde de su pantalla me empujaron a querer más y más", reconoce Jorge Selfa. "A convertirme en un adorador de Diógenes en su versión Retro. No resultó demasiado complicado conseguir los juegos y equipos más icónicos de la marca, Amstrad fue sin duda un producto muy vendido y eso es una ventaja. Internet y las webs de compraventa hicieron que la tarea fuese más sencilla."

"HACE AÑOS DESCUBRO UN AMSTRAD MUY PECULIAR, UN CPC BLANCO QUE RESULTÓ SER EL PROTOTIPO DE SU PRIMER MODELO, EL CPC 464"

Jorge Selfa

¿Y cómo llega un coleccionista a hacerse con una pieza única, una de esas que se cuentan con los dedos de la mano en todo el mundo? Quién mejor que Selfa para saberlo, y contárnoslo: "hace años, y a través de una de las muchas publicaciones que surgieron del mundo retro, descubro un Amstrad muy peculiar, un CPC blanco que resultó ser el prototipo de su primer modelo, el CPC 464. Aquel rara avis, aquel unicornio blanco (nunca mejor dicho), aquel Santo Grial cepecero hizo que salivara pensando en la remota idea de tenerlo en mi colección. Pasaron los años e Internet hizo la magia, porque conseguí localizar en Reino Unido a un legendario coleccionista que atesoraba uno de ellos, concretamente el número 27. En un primer contacto con él no estaba convencido de desprenderse de esta pieza y me tuve que retirar, aunque sin perder en ningún momento la esperanza. Dos años después llegó el momento, volví a la carga (CTRL + INTRO) y… ¡me dijo que sí!"


»Paco Suárez junto al prototipo del artículo. Imagen propiedad de Jorge Selfa.

Todo bien… "excepto por ser noviembre de 2021 y estar en tiempos de Covid, algo que para viajar a Reino Unido con las restricciones y rollos pertinentes suponía un hándicap importante porque no entraba en mis planes que lo enviara por correo y arriesgarme a recibir un bonito puzle del prototipo". Así pues y según relata Selfa, "ajustando mi agenda para el viaje, el plan era llegar un sábado a las 13:45 h y volver al día siguiente saliendo a las 6:30 h de allí, con el prototipo debajo del brazo, como José Luis Domínguez pero en 2021. Con nervios y



» Anuncio que Indescomp publicó en varias revistas para captar programadores.

¿QUÉ ES EL PMDS?





» Paco Suárez en uno de los terminales del PMDS, y Pedro Ruiz en la unidad central del equipo, a principios de 1986.

Las siglas responden a Philips Microprocessor Development System, y se trata de un sistema de desarrollo cruzado, que permitía escribir el código de un juego en un ordenador relativamente potente (de 16 bits, normalmente) y lanzarlo sobre el ordenador o consola en el/la que se pensaba comercializar dicho juego. Esto facilita buscar errores, parar la ejecución o hacer cambios al vuelo. Preguntamos a Pedro Ruiz sobre el aparato, que deducimos era muy valioso y caro por lo que nos han contado hasta ahora. "El precio del equipo PMDS que teníamos en Ópera era de unos 7 millones de pesetas. Aunque incluía, aparte del equipo en sí, algunos terminales (cinco, creo recordar) y la sonda del Z80. Cualquier otro extra (sobre todo las sondas) había que comprarlas aparte y no eran precisamente baratas. El sistema era un equipo basado en el Motorola 68000 con cierta cantidad de RAM (tampoco demasiada) y un disco duro de unos 25 megas creo recordar. En el disco duro venía el sistema operativo (Unix) que ocupaba unos 5 megas y dejaba unos 20 megas libres para los usuarios. Daba para bastante poco y había que ahorrar el máximo disco posible (nuestro código fuente no podía tener demasiados comentarios). El equipo disponía de ensambladores y linkers para las CPU más populares y nosotros adquirimos el software para Z80, 6502, 8086 y 68000. También venía con un compilador de C que nos permitía desarrollar herramientas para el PMDS. Esto hay que ponerlo en contexto (año 84, UNIX, Compilador C, disco duro...), lo más avanzado del momento y lo teníamos en España".

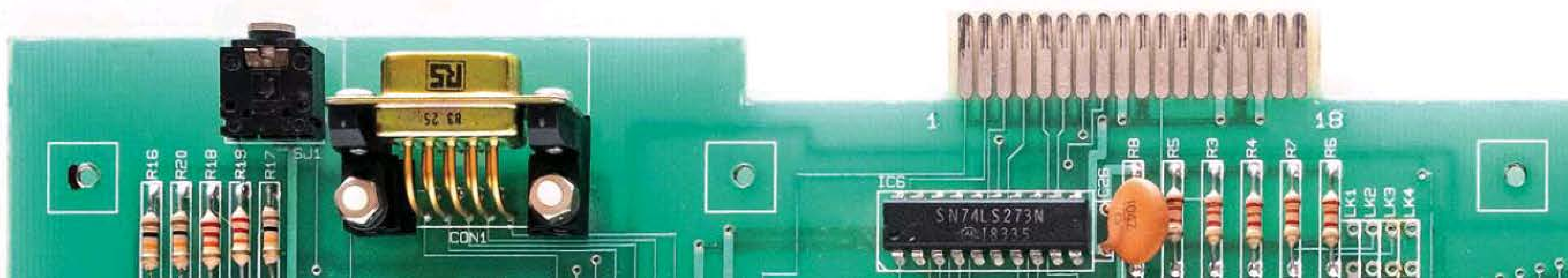
mucha incertidumbre conseguí llegar al destino acompañado de mi buen amigo Pedro Zapata, que hizo de intérprete por mi pobre inglés (otro símil con José Luis Domínguez, junto a su inseparable traductor). Todo fue según lo esperado y en el primer contacto con el ordenador sentí que sonaban campanas celestiales y me caían lágrimas de emoción, allí estaba en mis manos, ahora faltaba traerlo a casa conmigo. Tuvimos un susto a la vuelta, el ordenador pasó el escáner del aeropuerto a la primera pero la fuente de alimentación hizo saltar la alarma como si de un artefacto explosivo se tratara (por sus dimensiones bien podría ser). Con sudores fríos explicamos al operario de qué se trataba, y finalmente nos dejó continuar, alabado sea Sugar".

Preguntamos a Selfa cuántos ejemplares como el suyo calcula que quedan, o de cuántos tiene noticia. Su respuesta es clara: "con total seguridad he podido contar cinco a lo largo de los últimos años y todo gracias en parte a la información de Internet. El más mítico sería el Arnold de Roland Perry, el número uno, que todavía conserva y nos muestra orgulloso a través de un conocido grupo de usuarios".

"Le sigue el número quince", continúa Selfa, "que se distingue por haber perdido la tecla derecha de su cursor de dirección y se ha reproducido en diversas publicaciones. Después, dos más a través de eBay, el primero hace años en lo más primitivo de la web de subastas (no he podido averiguar su numeración) y el segundo hace pocos meses (número 21), con la particularidad de que este último no estaba completo por tener todas las teclas de un Amstrad CPC 464 comercial".

"El quinto sería el mío (el número 27), que hasta la fecha es el único que conozco que conserva la fuente de alimentación original que Amstrad proporcionó con ellos". Así de especial es la pieza. "No he visto ninguno con el monitor/tv, esto también te puedo decir. Se rumorea que Richard Clayton posee otro, algo muy probable ya que fue el creador del Locomotive Basic, pero hasta el momento no he visto ninguna imagen para poder confirmarlo. No descarto que el tiempo pueda descubrirnos alguno más pero lo veo complicado, han pasado muchos años y teniendo en cuenta que tal vez fueron 45 unidades, lo más probable es que no veamos muchos más que estos cinco".

¿Qué más sabemos del prototipo de Amstrad CPC? Vamos a preguntar a algunos de los programadores que lo utilizaron. Antes de que Domínguez se embarcara en el acuerdo con Sugar, muchos jóvenes desarrolladores presentaban sus maquetas a Indescomp, que sabemos era una editora solvente de software. A Indescomp llegaron los proyectos de *Fred* y *La Pulga*; así nos lo cuenta Paco Suárez, autor del que se considera el primer videojuego para plataformas domésticas que se produjo en España, y que recientemente ha recibido por ello la Medalla de Oro de las Bellas Artes junto a su coautor, Paco Portalo. "Conocí a Indescomp por un anuncio que vi en alguna parte. *La Pulga* original la hice en un Sinclair ZX81 y envié la cinta a Indescomp con otro programa en Basic que calculaba las posiciones aproximadas del sol, la luna y los planetas en un momento dado. Este programa pasó desapercibido, pero a *La Pulga* se engancharon los que la probaron. [José Luis Domínguez] me llamó por teléfono, me preguntó si quería hacer una versión en Spectrum, que él me daba todas las facilidades. El Spectrum se empezaba a vender entonces", relata Suárez.

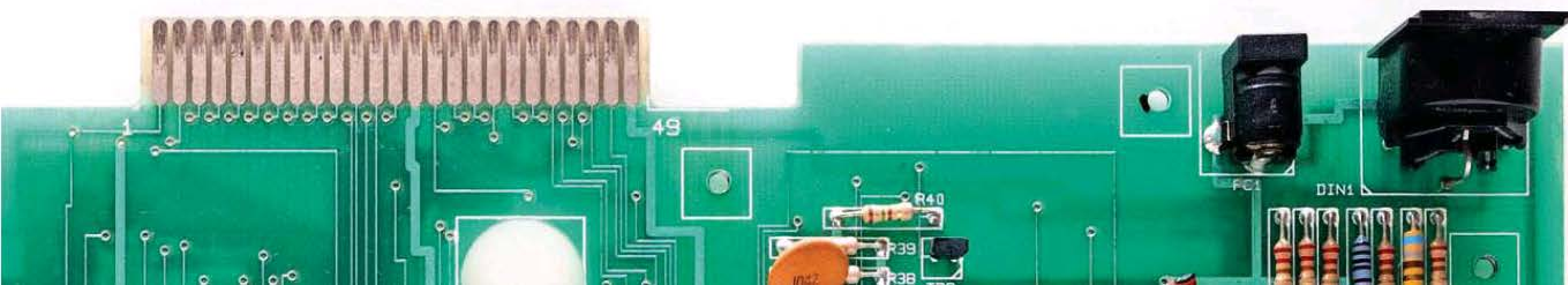


"EL OTRO PROGRAMA PASÓ DESAPERCIBIDO, PERO A LA PULGA SE ENGANCHARON LOS QUE LA PROBARON"
Paco Suárez

Además de publicar ambos títulos, Domínguez decidió contratar a alguien que los convirtiera a Commodore 64; en aquel momento, el ZX Spectrum y el Commodore 64 eran los ordenadores en que el empresario se fijaba, como sucesores del ZX81 y el Vic-20. Para ello, José Luis eligió a un joven llamado Pedro Ruiz, que también había enviado sus trabajos a Indescomp. Pedro fue el primer programador que metió en nómina, y terminó siendo responsable de desarrollo de software cuando la plantilla se amplió, por culpa del prototipo y de la necesidad de producir para Alan Sugar. Así lo recuerda Pedro Ruiz: "se creó un departamento de desarrollo e incorporamos a unos cuantos (los que más tarde formarían Opera) para hacer juegos para Indescomp. El prototipo no paraba 24/7, ya que había que desarrollar los dos juegos en un mes si no recuerdo mal. [Así que] se crearon dos equipos de trabajo, uno con Paco Suárez y Paco Portalo, y otro con los desarrolladores de *Fred*: Charlie Granados, Paco Rada, Paco Menéndez y Camilo Cela. Por la tarde-noche, trabajaban sobre *La Pulga* y por las mañanas en *Fred*".

Surge, pues, la cuestión: ¿Y lo que vino después, también se programó en el prototipo? "Desarrollamos bastantes videojuegos, pero sólo me acuerdo de unos pocos: *Wrangler, Slapshot, Super Tripper, Campeones, Dip Dip, Robin*... Yo creo que los únicos juegos en los que usamos los CPC como equipos de desarrollo fueron los dos primeros, *La Pulga* y *Fred*. Para el resto, ya contábamos con el PMDS que adquirió Indescomp para el desarrollo". Ante lo que cuenta Ruiz, le preguntamos que cabe pensar pues, que la historia es como la ha contado José Luis: *La Pulga* y *Fred* se programaron a pelo en el prototipo, sin ayuda de ningún interfaz que ▶

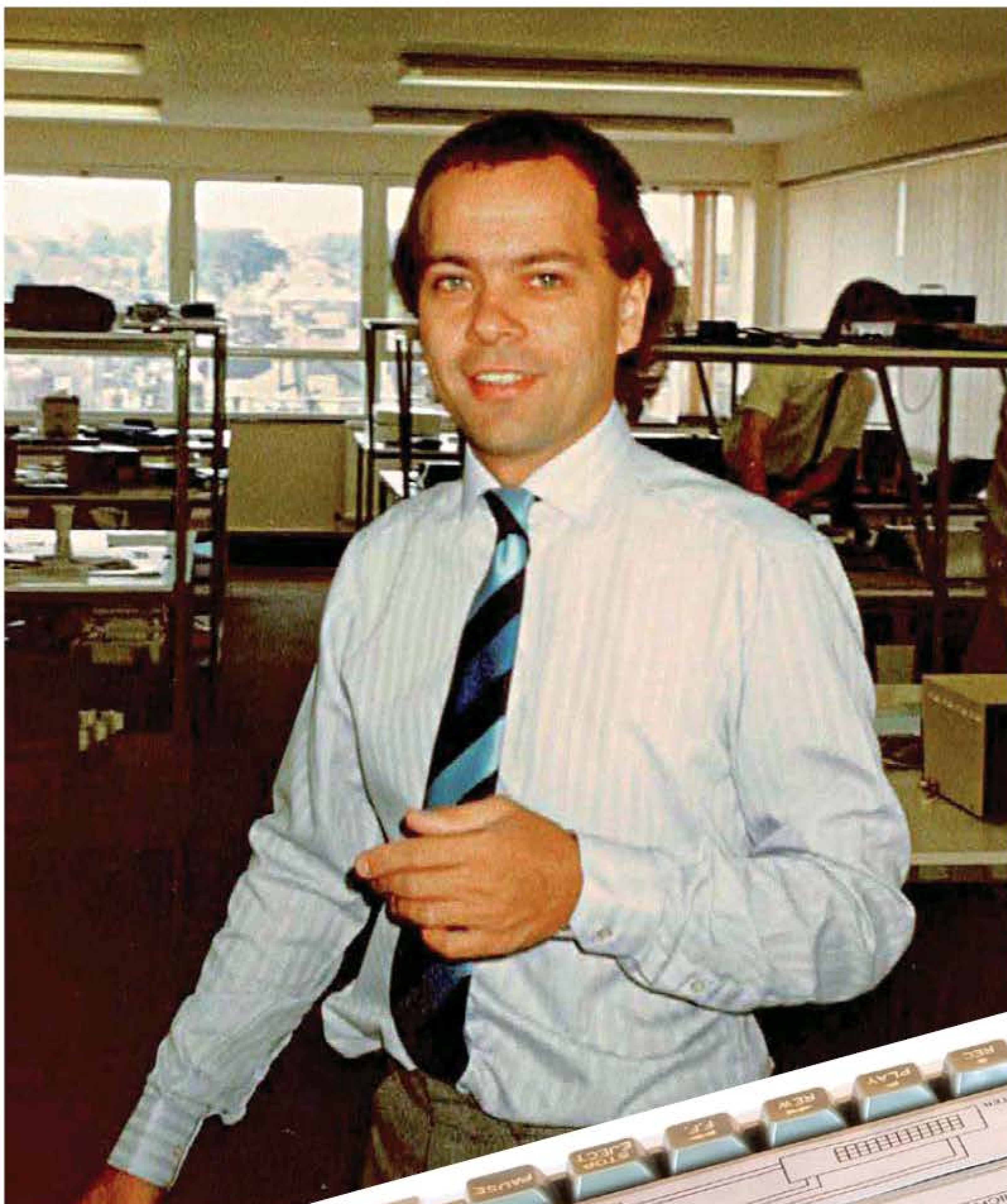

» Carlos Díaz de Castro, Paco Suárez y Pedro Ruiz, en la fotografía de *Amstrad User*.



permitiera acceder a los registros de memoria, parar la ejecución, buscar errores... "La depuración de código en los CPC originales se hacía con un programa monitor, un desensamblador, que permitía cierta capacidad de depuración, aunque la mayoría de las veces era prueba y error", nos responde. "Ya con el PMDS, la depuración se convirtió en algo mucho más sencillo y profesional: podíamos controlar completamente la ejecución del programa, poner breakpoints complejos y modificar registros, memoria, etcétera, a voluntad. Era ya otro nivel. Con los CPC, se editaba el código en un editor bastante cutre, se ensamblaba y luego a probar. Eso sí que tenía mérito. De hecho, cuando fundamos Opera, lo de tener un PMDS para desarrollo ni se planteó: era condición sine qua non".

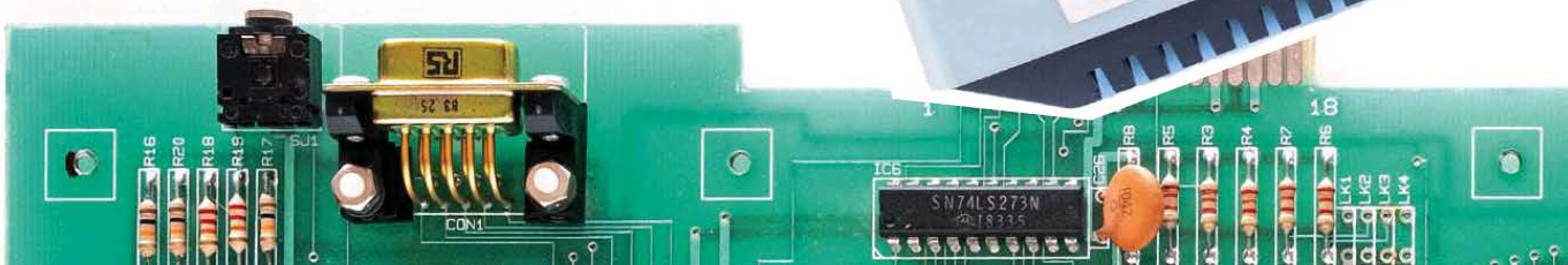
Pero no nos queda clara la cronología exacta de los títulos de Indescomp. En la lista de Pedro nos falta, por ejemplo, otro de los juegos de lanzamiento del Amstrad CPC: *La Plaga Galáctica*, también obra de Paco Suárez. Así que volvemos con Paco: "*La Plaga* se hizo en un ordenador de serie, cuando ya se estaba distribuyendo en España". Es decir, hubo un breve lapso de tiempo en que los CPC 464 se vendieron sin uno de sus juegos de lanzamiento más emblemáticos. Así pues, nos preguntamos qué vino después... y es nuevamente Paco Suárez quien nos responde: "*Amdraw*, del que tengo vagos recuerdos. No recuerdo cómo lo hice, puede que tuviera una parte importante en Basic. *Campeones* y *Robin* los hice con el PMDS porque ya estaba con el equipo que luego formamos Opera Soft y lo usábamos para todo. El Amstrad CPC se convirtió en nuestra máquina de referencia. Es muy posible que Charlie [Carlos Díaz de Castro] usara el *Amdraw* o una variante para nuestros gráficos", rememora Suárez.

Seguimos cotejando la información y entramos en contacto con José Antonio Morales, quien llegó a Indescomp cuando Pedro estaba conformando el departamento y ya se contaba con herramientas profesionales, no con prototipos. Así lo relata Morales: "un amigo mío vio el anuncio en *Microhobby* y escribió en mi nombre. Me llamaron y me presenté en Madrid a hacer la entrevista, y me eligieron para el equipo que ya estaba formado por Pedro Ruiz y Paco Suárez. Nada más llegar me hicieron un encargo para programar en MSX una versión de un juego de Hockey sobre hielo que se llamaba *Slapshot*. Luego programé otros tres juegos más, *Wrangler*, *The Polluting Bacteria* y *Fútbol MSX*. Siempre desarrollé con el PMDS, que nos facilitaba el trabajo de desarrollo ya que tenía un emulador hardware del procesador Z80. En Indescomp todo se programó desde esa máquina", asegura José Antonio Morales.



» Roland Perry, en el laboratorio de las instalaciones de Amstrad en Brentwood, en torno a 1987. Cortesía de Roland Perry





Tanto Paco Suárez como Pedro Ruiz, Carlos Díaz de Castro y José Luis Domínguez nos confirman que el prototipo que se utilizó para programar los juegos primigenios no se volvió a utilizar: en cuanto hubo herramientas mejores, fue arrinconado. Se perdió, o, mejor dicho, se le perdió la pista. José Luis Domínguez y Paco Suárez creen que fue devuelto a Amstrad, y durante un tiempo pensábamos que Amstrad lo habría destruido, o quizá lo habría reutilizado, cediéndoselo a otra compañía para programar más juegos.

...Pero el propio Jorge Selfa encontró una fotografía que nos dejó pasmados en el número 6 de la edición en castellano de la revista *Amstrad User*, de marzo de 1986. En ella aparece Paco Suárez sosteniendo un prototipo, seguramente EL prototipo. Se distingue porque le falta una tecla (probablemente la @), algo que Paco recuerda. El equipo que se utilizó para programar *Roland in the Caves* y *Roland in the Ropes* seguía en la oficina casi dos años después de que Sugar se lo prestara a Domínguez.

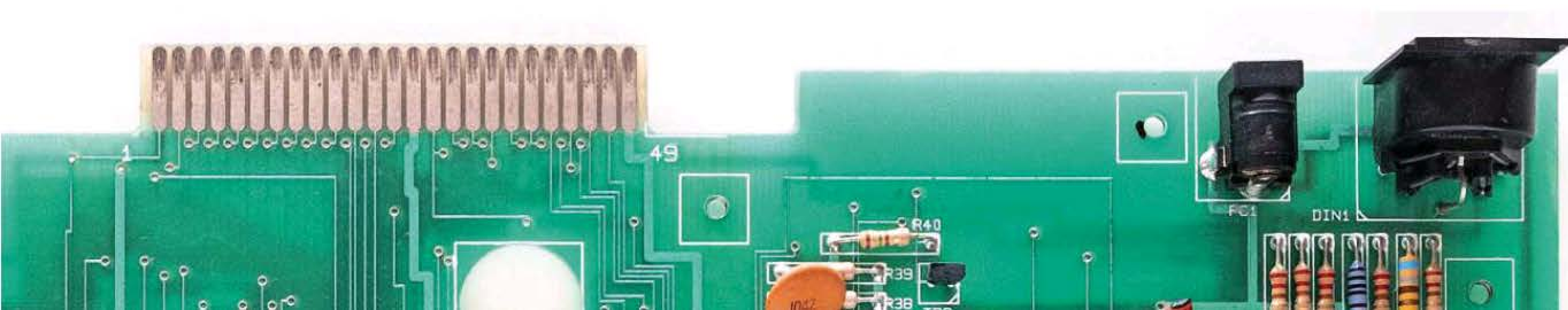
En este punto contactamos con Roland Perry, uno de los ingenieros que contrató Sugar para concretar el diseño definitivo de los Amstrad CPC. Perry se encargó de orientar la gama hacia el procesador más popular de Zilog, el Z80, convenció a Sugar de que no usara el MOS 6502 de los Commodore, Atari y Apple II, y buscó desarrolladores que hicieran programas para el prototipo. ▶



»El prototipo, la fuente de alimentación y un circuito integrado (una PAL) que entregaron suelto a Jorge Selfa. Imagen propiedad de Jorge Selfa



EL PROTOTIPO NO SE VOLVIÓ A UTILIZAR: EN CUANTO HUBO HERRAMIENTAS MEJORES, FUE ARRINCONADO





"Señor Perry", le preguntamos. "Las compañías de software que recibieron prototipos, ¿tenían que reponerlos? En Indescomp piensan que el suyo fue devuelto a la central..." Y así nos responde: "no creo que se lo pidiéramos, y tampoco recuerdo un montón de ellos apilados por la oficina. ¿Para que los íbamos a querer, en todo caso? Aquellas unidades se entregaban en mano, no tenían embalaje alguno (...), tendríamos que haber enviado a alguien a que los recogiera. [Ahora bien] supongo que Indescomp podría haber devuelto el suyo, en lugar de tirarlo y meterse en un lío si se lo hubiéramos pedido más adelante". El prototipo de Jorge tiene registrado el número 27, y le consultamos sobre qué compañía lo tuvo cedido, si había una lista de quiénes tenían aquellos prototipos. Su respuesta: "teníamos una lista en su momento, pero dudo que haya sobrevivido". Y en lo que se refiere a cuántos prototipos se produjeron, recordamos a Roland Perry que él mismo aseguró en una entrevista que eran unos cuarenta... "El objetivo era hacer cincuenta prototipos, pero se llegaron a entregar unos cuarenta y cinco, cuarenta de los cuales fueron a parar a compañías que hacían videojuegos, casi todas británicas", asegura. "Cabría pensar ante tal afirmación, que se entregaron también prototipos a empresas que producían hardware... ¿O quizás Amstrad prefería que no hubiera third-parties fabricando aparatos?", seguimos preguntando. Su respuesta: "promo-



»Detalle de la placa del Gate Array. Imagen





"¡SUGAR SE PUSO MUY SERIO! MIRÓ A WATKINS Y ME DIJO, '¿QUÉ ES LO QUE QUIERE EXACTAMENTE?'"
José Luis Domínguez

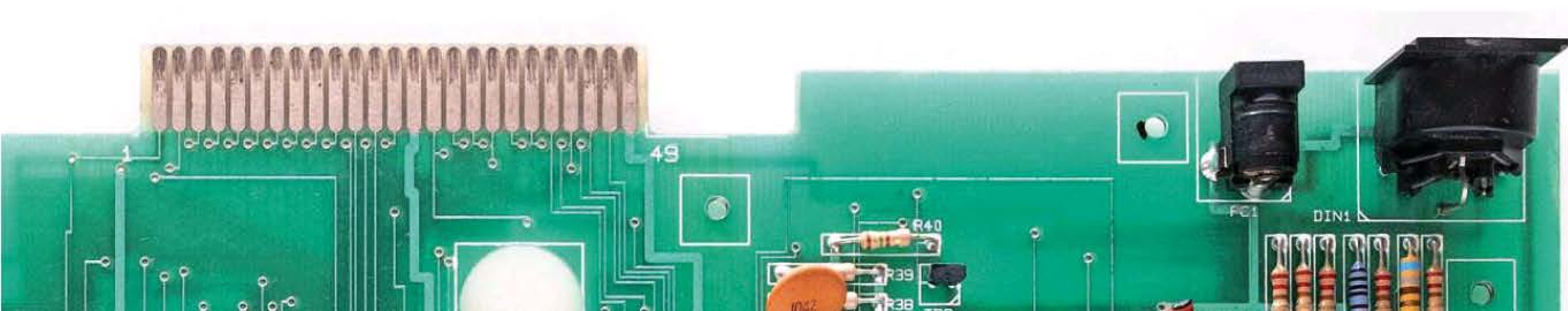
víamos que otras compañías hicieran interfaces, y por ese motivo publicamos una exhaustiva documentación técnica sobre el sistema. Pero no llegamos a entregarla con los prototipos". Una última pregunta debería resolver toda duda al respecto. "¿Qué compañías no británicas tuvieron acceso al prototipo?", consultamos finalmente. Su conclusión: "probablemente, solo la española Indescomp".

José Luis Domínguez concluye su historia así: "llamé a Watkins y le dije, 'amigo, ya tengo el *Bugaboo* en un casete para el Amstrad CPC 464', y me respondió '¡pues mándemelo'. Aquí lancé el segundo farol y le dije 'lo siento, pero quiero entregárselo personalmente a Alan Sugar'. Refunfuñando, me dijo que me llamaría si esto era posible; cosa que hizo al día siguiente, y me citaron para la semana siguiente a las cinco de la tarde. Recuerdo que era una noche lluviosa y desagradable. Entré con Jorge Silva [que hacía de traductor] y mi hermano Ángel, nos hicieron esperar casi una hora, y apareció el personaje más increíble que he conocido en mi vida: pelo rizado, barba de varios días, camisa remangada y cara de pocos amigos. Me dijo 'póngalo', y lo que pasa casi siempre, ¡el juego no cargaba! No sabía dónde meterme. Miraba hacia arriba y decía 'Señor, no me hagas esto', pero al final *La Pulga* entró y empezó a correr por esa maravillosa máquina. Sugar no hizo ningún gesto, y a los cinco minutos me dijo 'ok, habla con Watkins para el asunto de royalties'.

Miré a Silva y con los ojos le transmití que debía concentrarse al máximo, y aquí me jugué todo al último farol: 'mire, ya sé que a usted esto del juego le interesa relativamente, y que no tiene mucha confianza en los españoles. Pues bien, este juego lo hemos hecho trabajando día y noche sin descanso, y además le traigo otro (*Fred*) para que sepa cómo funcionamos los buenos españoles. Así que, para darle la enhorabuena por su magnífica máquina, le regalo los dos juegos'. ¡Sugar se puso muy serio! miró a Watkins y me dijo, '¿qué es lo que quiere exactamente?', y yo le contesté 'ser su distribuidor para España cuando entre en sus planes de expansión'. Se tocó la barba, se le escaparon un par de gruñidos y me dijo 'acompáñeme a mi despacho', y allí me soltó la gran frase que muchos no olvidaremos nunca: '¿Cuántos ordenadores quiere?'", rememora satisfecho Domínguez. Aquí empezó una gran colaboración y amistad con Alan Sugar.

Podréis ver este prototipo y muchas más cosas, en Retroalacant 2022, el evento que Jorge Selfa organiza en Alicante el 8 de octubre en el Centro Cultural Las Cigarreras de Alicante, y que este año celebra su sexta edición.

Muchas gracias, porque sin sus aportaciones y colaboración este artículo no se hubiera podido escribir, a: Jorge Selfa, Mauricio Muñoz, Paco Suárez, Pedro Ruiz, Juan Carlos Caballero, José Luis Domínguez, Roland Perry, José Antonio Morales, Pablo Forcén, Roberto Carlos Fernández, José Velo, Javier Chocano, Rafael Delgado, Richard Gatineau, Carlos Díaz de Castro, Carlos Elido, Juan Carlos Amestoy, Rafael Corrales, Vicente Arribas, Juan Garrido y Pablo Crespo. Y a GAME y su Servicio Técnico, por prestarnos sus instalaciones para la realización de parte de las fotografías que ilustran este artículo, y el equipamiento que se utilizó para realizar las pruebas sobre el prototipo.



LA PARTE TÉCNICA

"TANTO LOS PROTOTIPOS COMO EL ORDENADOR DE SERIE TENÍAN LA MISMA SALIDA DE VÍDEO RGB. PODRÍAMOS HABER INVENTADO UNA NUEVA, PERO DECIDIMOS USAR LA DEL BBC MICRO YA QUE ERA POSIBLE QUE LOS DESARROLLADORES TUVIERAN MONITORES CON ESE PINEADO EN SUS OFICINAS. NUNCA ME GUSTARON LOS ORDENADORES CON VÍDEO POR ANTENA PORQUE LA IMAGEN SE VEÍA EMBORRONADA". ROLAND PERRY DIXIT

Grosso modo, lo que distingue a los Amstrad CPC de otros ordenadores de 8 bits es la forma en que genera el vídeo. Hay otros sistemas con los que comparte procesador (Z80) y chip de sonido (AY-3-8910), como algunos modelos de Spectrum. Y con los MSX tiene en común tanto el procesador y el generador de sonido, como el chip de control de entradas y salidas, el PPI (un Intel 8255). Así que podemos decir que lo distintivo frente a otros es su combinación de CRTC y Gate Array.

De hecho, el CRTC (el Controlador del Tubo de Rayos Catódicos) también es un circuito integrado genérico, diseñado por Motorola y fabricado más adelante por Hitachi y UMC. Otros sistemas que lo utilizan para producir vídeo son los BBC Micro, los Videoton TVC húngaros y las tarjetas CGA, EGA y MDA. El Gate Array, sin embargo, es un circuito custom, diseñado por los ingenieros de Amstrad, y se encarga concretamente de definir la paleta característica de los CPC, determinar la resolución de sus modos de vídeo, generar el sincronismo y las interrupciones, y comunicarse con la memoria del sistema. Por tanto, y combinado con el CRTC, es determinante a la hora de caracterizar, para bien y para mal, los gráficos de los juegos de Amstrad CPC: la forma en que accede a la memoria penaliza la generación de un scroll más fluido, y los colores y los modos elegidos están predefinidos en este chip.

Si partimos de la base de que el resto de componentes que hay en un Amstrad CPC son genéricos (el procesador, el generador de sonido, el PPI, el CRTC, la RAM), podemos entender fácilmente la estructura del prototipo: en la placa principal están esos componentes comunes, mientras que en la placa secundaria se despliega en todo su esplendor el Gate Array. En tanto que fue un diseño interno de Amstrad, se implementó en primer lugar como un conjunto de puertas lógicas que ocupa casi tanto como el resto del ordenador. Más adelante, sería sintetizado en un solo chip.

En los Sinclair ZX Spectrum encontramos un componente similar, la llamada ULA. Y cuando algún fabricante de Europa del Este se planteaba producir una copia del CPC o del Spectrum, se encontraba con el problema de cómo replicar el funcionamiento de esos chips custom, puesto que los genéricos se podían conseguir en los mercados internacionales. Clonar la ULA de Sinclair o el Gate Array de Amstrad implicaba analizar, desentrañar sus funciones, y reproducirlas de la manera más fiel posible para conseguir el mayor grado de compatibilidad posible con el sistema original. Y por eso que en estos clones no licenciados, igual que en el prototipo, una parte sustancial de la placa está ocupada por los chips que imitan al Gate Array original.

Hemos utilizado el prototipo que nos ha facilitado Jorge Selfa para realizar diversas pruebas. La Unidad 27 ha sido puesta a punto por Pablo Forcén de la AUA, así que ha llegado a nuestras manos operativa y con la unidad de cinta bien afinada.

Las pruebas que realizamos se refieren fundamentalmente a tres aspectos: los sincronismos, las temporizaciones y la paleta de colores. En un CPC se podrían definir teóricamente 32 colores diferentes, pero en la práctica sólo hay 27. ¿Quizá en el Gate Array primigenio se contemplaron los cinco restantes? Vamos a comprobarlo.

También nos gustaría saber si el Gate Array original es exactamente igual que el que se condensó en un solo circuito integrado. Le preguntamos a Roland Perry al respecto, y esto es lo que nos dice: "Tanto la placa como los primeros GA seguían las mismas especificaciones. Quizá algunos programadores usaran algún truco no documentado (y por tanto, no soportado oficialmente) relacionado con esos sincronismos, pero no recuerdo que me informaran de ningún caso concreto".

Algunos de esos trucos no documentados de los que habla Perry son los efectos de raster. El modo de vídeo 1 (mode 1) de los CPC, por ejemplo, está limitado a una resolución de 320x200 píxeles y cuatro colores. ¿Pero qué ocurre si sustituimos los colores de la paleta que tenemos seleccionada cuando se empieza a dibujar la pantalla, por cuatro colores diferentes a mitad del fotograma? Que tenemos la impresión de que hay ocho colores. Es más, podemos incluso cambiar el modo de vídeo, de forma que el área de juego esté en mode 1 a cuatro colores, y los marcadores en mode 2, a dos colores pero con más resolución (640x200 píxeles). El problema es que, para que el efecto quede bien, tenemos que sincronizar muy bien el momento en que damos el cambiazo, porque si nos adelantamos o retrasamos nuestra área de juego puede parecer un collage impresionista.

Sabemos que hay algunos Gate Array que tienen unos sincronismos diferentes a los del CPC 464, y que responden con cierto retraso a la señal que cambia el modo de vídeo: son los que montan los primeros CPC 6128 y los ordenadores de la gama Plus. Queremos confirmar las palabras de Roland Perry y comprobar que el primer GA fue efectivamente la base del resto.

Pues bien, el señor Perry estaba en lo cierto. El prototipo se comporta como debe, la señal de cambio de modo tarda exactamente los mismos milisegundos en tener efecto, y su paleta es de 27 colores (los cinco últimos se repiten). ¡En el fondo sentimos que no salte la sorpresa!

1

PSG, generador de sonido (GI AY-3-8910). También lo montan Atari ST, MSX, Oric y varios modelos de Spectrum

2

ROM con el sistema operativo del ordenador (firmware y Basic)

3

PPI, control de dispositivos de entrada y salida (NEC D8255, basado en el Intel 8255). Compartido con los MSX e IBM-PC

4

CRTC, controlador del tubo de rayos catódicos (Hitachi 6845). También presente en BBC Micro, Videoton TVC y tarjetas de vídeo de IBM-PC y compatibles

5

CPU, el Zilog Z80 que se puede encontrar en los MSX, Spectrum, Amstrad PCW, Colecovision, Master System y decenas de otros sistemas

6

RAM (64 KB)

7

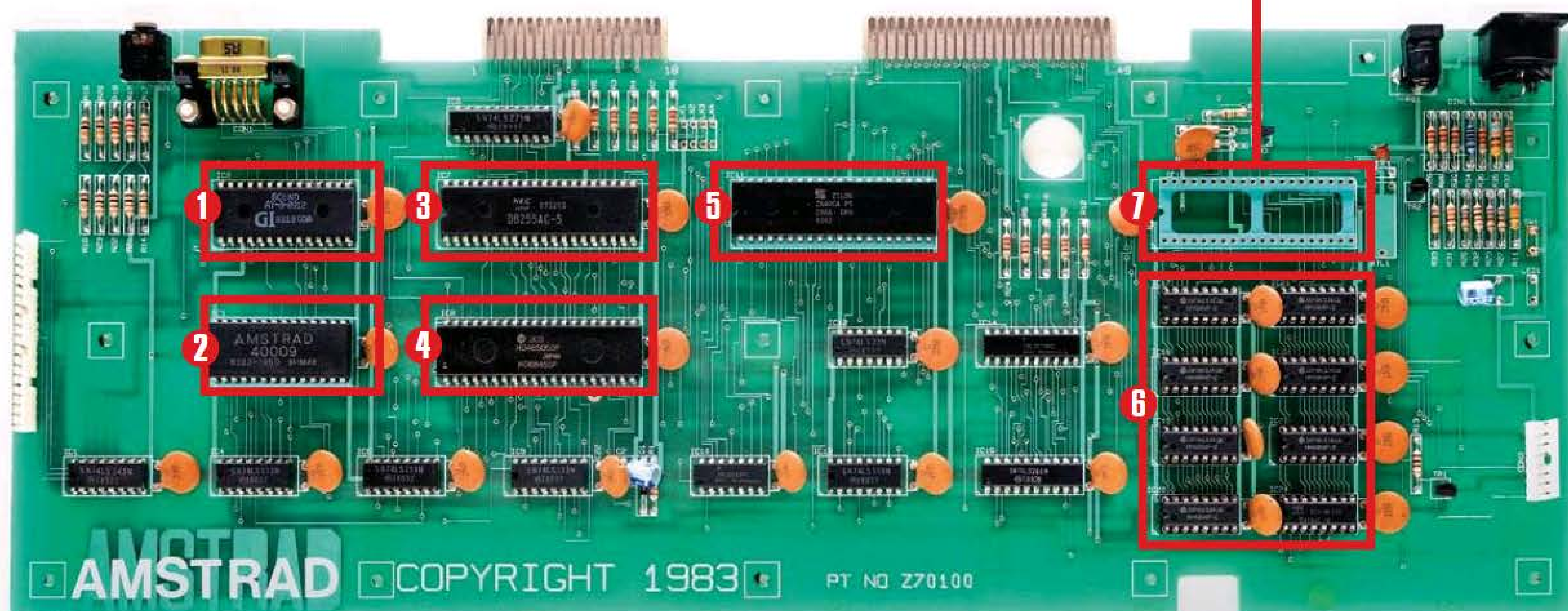
Gate Array

»Placa de un Amstrad CPC 464 de serie



PLACAS DEL PROTOTIPO





Kirby

30 años dándonos bola sin parar



rebrand.ly/byneon

Ha salvado incontables mundos, vencido a poderosos dioses y hasta fue el único superviviente en el modo historia de Super Smash Bros Ultimate. Sin embargo, el mayor poder de Kirby es que... ¡No puede ser más adorable!

byneon Neon147

Texto de David Alonso

Siempre que pensamos en personajes icónicos de Nintendo se nos vienen a la cabeza nombres como Mario, Link o Donkey Kong. Pero, ¿y si os dijéramos que existe un héroe aún más poderoso que todos ellos? Hablamos, claro está, de Kirby, la adorable bola rosa que lleva tres décadas enamorándonos.

En 1992, un jovencísimo Masahiro Sakurai y, un algo menos lozano, Satoru Iwata presentaron al mundo *Kirby's Dream Land,* una genial aventura para Game Boy protagonizada por una intrépida y regordeta bola ¿rosa? Este título, que nacía bajo la petición de Nintendo de crear un juego disfrutable por todo el mundo, fue muy bien acogido por los jugadores de la época, en especial por el gran carisma de su protagonista.

Así, y en especial tras la llegada un año más tarde de *Kirby's Adventure* en NES, donde Kirby aprendía su habilidad estrella, que le permite absorber a los enemigos para copiar sus habilidades, el rosado héroe se ganó un lugar entre los grandes personajes de Nintendo, y lo que es aún más importante: en el corazón de los jugadores.

Ahora, en el 30 aniversario desde su puesta de largo, repasamos la historia del feliz habitante de Dream Land, que ha protagonizado más de una treintena de títulos, aparecido en sagas como *Super Smash Bros.* y, sobre todo, demostrado que se atreve con lo que le echen y que eso de reinventarse es lo suyo, incluso si toca atreverse con un juego de lucha, de Pinball o de carreras. Pero donde Kirby se mueve como pez en el agua es, sin duda, en el género de las plataformas, donde sus increíbles habilidades, su amoroso carácter y su inquebrantable determinación le han llevado a vivir aventuras tan inolvidables como, siempre, sorprendentes. Y todas con ese espíritu tan característico de "fácil de aprender, pero difícil de dominar" que consigue que cualquiera pueda disfrutar de ellas.

Dentro de muy poco, el 25 de marzo, Kirby volverá a reinventarse en Switch para protagonizar su primera gran aventura en 3D, pero el camino hasta ese determinante momento está plagado de grandes joyas clásicas de las plataformas que nos han acompañado durante toda una vida. ¿Nos acompañáis en este viaje orondo, rosado y adorable? ★

1. KIRBY'S DREAM LAND • 1992 • GB



El estudio Hal Laboratory, con unos jovencísimos Masahiro Sakurai y Satoru Iwata a la cabeza, fueron los artífices de la creación de Kirby. En su primer juego, la bola rosa ya se veía las caras con el Rey Dedede, quien robaba toda la comida y cinco estrellas mágicas en Dream Land, un mundo de fantasía. Para solucionar este embrollo, Kirby tenía por delante cinco fases repletas de plataformas y enemigos a los que podía engullir para, posteriormente, escupir en forma de proyectil. Esta genial habilidad, unida a la posibilidad de flotar, dieron lugar a una aventura tan entretenida como sencilla, y que sirvió para sentar las bases de la serie.

2. KIRBY´S ADVENTURE • 1993 • NES



En su salto a NES, además de mostrarnos por primera vez una Dream Land de lo más colorida, Kirby estrenó su poder estrella: la copia de habilidades. Esta aventura ganó muchísima profundidad respecto a la primera entrega, en especial por las enormes posibilidades que nos ofrecía tragar a los enemigos para, por ejemplo, blandir una espada o un martillo, o convertir a los villanos en bloques de hielo a lo largo de sus 40 niveles repartidos en 7 mundos distintos.

3. KIRBY'S DREAM LAND 2 • 1995 • GB

El su segundo juego en Game Boy, Kirby "heredó" la habilidad de copia que había estrenado en *Kirby's Adventure*, pero Hal Laboratory consiguió darle una genial vuelta de tuerca a este sistema al introducir tres animales amigos: Rick, el hámster; Coo, el búho y Kine, el pez luna. De nuevo, la mecánica principal consistía en superar una serie de niveles plataformeros mientras absorbíamos objetos, comida y enemigos para hacernos con sus habilidades. Sin embargo, la llegada de los animales amigos, que Kirby podía montar y combinar con las habilidades, potenció sobremanera la fórmula y su profundidad.



4. KIRBY SUPER STAR • 1996 • SNES

Kirby Super Star supuso una auténtica revolución en la serie, y no solo por el gran avance de su apartado técnico gracias al poder de SNES y al uso del chip SA1 en el cartucho. Por primera vez, Kirby podía realizar diferentes ataques con las distintas habilidades, que además ahora cambiaban su aspecto gracias sus inconfundibles gorros o accesorios. Además, el juego nos permitía convertir en aliados a algunos enemigos, momento en el que se podían manejar por un segundo jugador en modo cooperativo. Todo esto unido a varios minijuegos y modos dieron lugar a un título imprescindible.



5. KIRBY´S DREAM LAND 3 • 1997 • SNES

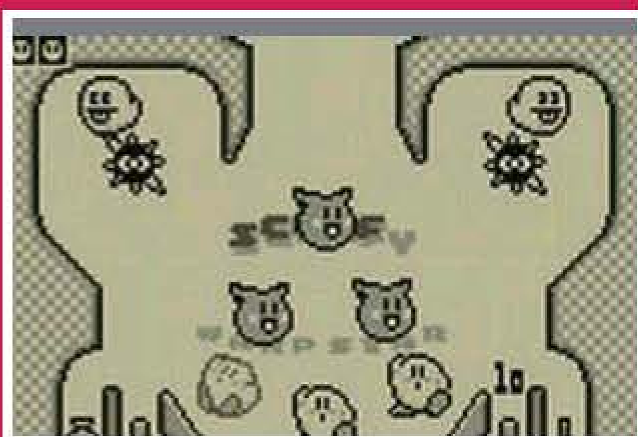


En su último juego para SNES, Kirby contaba con la ayuda de nuevos amigos animales, como el gato Nago o el pájaro Pitch. Combinar las habilidades habituales de la bola rosa con la de estos entrañables seres era vital para superar la aventura, que se podía jugar en modo cooperativo manejando a Gooey, y que incluía dos finales diferentes. La estética, que apostaba por los tonos pastel y unos escenarios dibujados "a lápices de colores" le sentaba de maravilla.

6. KIRBY 64 • 2000 • N64



El poder maligno de Dark Matter siguió haciendo de las suyas en el planeta Ripple Star, pero Kirby no estaba dispuesto a rendirse. Con un recién estrenado aspecto poligonal, pero con un desarrollo en 2.5D, la bola rosa también aprendió un increíble poder en esta entrega: la posibilidad de combinar dos habilidades de copia diferentes. Así, Kirby podía mezclar poderes para realizar hasta 35 combinaciones distintas que nos permitían afrontar los niveles de muchas formas distintas. De nuevo, y como ya era seña de identidad en la saga, superar el juego no era muy complicado, pero encontrar sus 100 cristales suponía todo un reto.



KIRBY'S PINBALL LAND

En 1993, Kirby aprovechó su forma de bola más que nunca para protagonizar un divertido juego de pinball en Game Boy. Con tres mesas diferentes, cada una de ellas divida en tres niveles, nuestro objetivo era impulsar a nuestro rosado héroe hasta las zonas superiores para obtener la máxima puntuación, derrotar a los jefes finales y hasta participar en tres minijuegos.



7. KIRBY: PESADILLA EN DREAM LAND

2002 • GBA



Kirby se estrenó en Game Boy Advance por todo lo alto: ni más ni menos que con un cuidadísimo remake de *Kirby's Adventure* para NES. La mejora en el plano técnico fue brutal, convirtiéndose en uno de los primeros juegos en demostrar el poderío de la nueva consola de Nintendo. El desarrollo clásico seguía funcionando a la perfección y mostraba su mejor cara en la portátil, en la que también pudimos disfrutar de nuevos minijuegos.



8. KIRBY Y EL LABERINTO DE LOS ESPEJOS

2004 • GBA



En su primera aventura original para GBA, Kirby debía enfrentarse a Dark Mind para recuperar los ocho pedazos del Gran Espejo y salvar a Dream Land. Una de las principales novedades de este título fue que dio paso a un gran mapa, interconectado por espejos, y que sustituía a la clásica sucesión de niveles, lo que ampliaba considerablemente las dosis de exploración. Además, en esta ocasión Kirby también podía llamar por teléfono a sus tres clones, de color rojo, amarillo y verde, y que no dudaban en ayudarle e, incluso, podían ser controlados por otros jugadores.

9. KIRBY: ¡ROEDORES AL ATAQUE!

2006 • NDS



Robar un trozo de tarta a Kirby es todo un error. Y si no que se lo digan a los ladrones roedores a los que se enfrentó la poderosa bola rosa en este juego, que seguía el esquema clásico plataformero de la saga, pero que añadía jugosas novedades. Una de las más destacables fue la mayor interacción de la habilidades de copia con el entorno, que nos permitían congelar el agua o escarbar en la tierra. Por su parte, el uso de la doble pantalla de DS fue también un gran añadido.

10. KIRBY SUPER STAR ULTRA

• 2008 • NDS



Nintendo y Hal Laboratory se marcaron un impagable remake de *Kirby Super Star* de SNES en NDS. El juego mostraba un gran respeto por la obra original, pero sumaba un gran número de añadidos, como un apartado técnico mejorado, varios minijuegos que sacaban mucho partido a la pantalla táctil de la portátil y hasta varias aventuras extra. Entre ella encontrábamos carreras de lo más loco o un nuevo reto en el que debíamos explorar para encontrar diferentes tesoros. Y todo ello con la posibilidad de disfrutar en modo cooperativo.

11. KIRBY´S EPIC YARN

• 2010 •Wii



Kirby viajó hasta el reino de los hilos en una de sus aventuras más originales hasta la fecha. En un mundo fabricado por materiales textiles, nuestro héroe tenía que ayudar a su príncipe saltando de plataforma en plataforma, transformándose en objetos y animales como trenes, un pingüino surfero o un tanque robótico e, incluso, decorando su propia casa. El resultado fue un juego realmente divertido y que consiguió enamorar a los jugadores de Wii.

12. KIRBY'S ADVENTURE WII

• 2011 • Wii



Kirby, el Rey Dedede, Meta Knight y Waddle Dee fueron los protagonistas del estreno de la bola rosa en Wii. En esta nueva aventura, que se podía jugar en modo cooperativo con hasta cuatro jugadores, Kirby y sus amigos tenían que encontrar las piezas de la nave de Maglor, un misterioso ser de otro mundo. El desarrollo fue el clásico de la saga, por lo que la exploración, los saltos y la copia de habilidades fueron las claves de un juego tan colorido y divertido como de costumbre. En cuanto a novedades, la inclusión de las "súper habilidades", que tenían un gran poder, abrieron nuevas posibilidades en los niveles.



KIRBY AIR RIDE

Kirby se apuntó a las carreras más locas con este juegos de velocidad, que llegó a GameCube en 2003. A través de tres modos de juego diferentes, Kirby y otros personajes de la saga competían en unas carreras en las que el avance de nuestro vehículo era automático y cuyo devenir estaba marcado por las diferentes habilidades que podíamos conseguir.

13. KIRBY TRIPLE DELUXE • 2014 • 3DS



El primer juego de Kirby en 3DS aprovechó al máximo las bondades del giroscopio y del efecto 3D de la portátil, pero también añadió nuevas variantes a su propuesta plataformera. Además de disponer de 26 habilidades de copia, entre las que debutaron campana, escarabajo, circo y arquero, Kirby aprendió a realizar el movimiento Hipernova, que le permitía absorber todo lo que encontraba a su paso. Un buen número de extras, como un modo de lucha o la inclusión de 256 llaveros de estilo pixel art de toda la saga, pusieron la guinda a un título "redondo".

14. KIRBY Y EL PINCEL ARCOÍRIS • 2015 • Wii U

Devolver los colores a Dream Land, que había robado la malvada Claycia, fue la excusa perfecta para situar a Kirby y a sus amigos en un precioso mundo de plastilina. Pensado para sacar todo el provecho a la pantalla táctil del Wii U Gamepad, la principal particularidad de este título es que todo se controlaba a través de trazos, con los que impulsábamos al héroe rosado, dibujábamos líneas para crear puentes, o destruíamos proyectiles. Además, a lo largo de sus 28 niveles Kirby también podía transformarse en tanque, submarino o cohete.



15. KIRBY: PLANET ROBOBOT • 2016 • 3DS



Para hacer frente a una invasión alienígena, Hal Laboratory dotó a Kirby de su arma más bruta hasta la fecha: un robot gigante que podía controlar a su antojo. Lo mejor de esta idea es que el robot también era capaz de copiar habilidades de los enemigos, potenciando hasta el infinito su fuerza y poder, por lo que los niveles se beneficiaron de una gran variedad de situaciones. Como colofón, *Planet Robobot* incluía tres divertidísimos minijuegos, como el curioso Desafíos 3D, que nos permitía manejar a Kirby en 3D.

16. KIRBY'S BLOWOUT BLAST • 2017 • 3DS

En el año en que celebraba su 25 aniversario, Kirby regresó a 3DS en una aventura que, por primera vez, se estrenaba directamente en formato descargable. En *Blowout Blast* se apostó por un estilo más rápido y directo que lo acostumbrado en la saga, ya que su propuesta nos instaba a superar las fases de sus cinco mundos en el menor tiempo posible para así obtener la mejor puntuación. Explorar, saltar y absorber a todos los enemigos que nos salían al paso volvieron a ser los ingredientes principales de este nuevo viaje de Kirby.



17. KIRBY STAR ALLIES • 2018 • Switch



Haciendo más gala que nunca de su adorable aspecto y personalidad, Kirby aprendió a lanzar corazones a sus enemigos en su primera aventura en Switch. Al hacerlo, estos pasaban a convertirse en aliados y nos permitían realizar combinaciones de poderes con la habilidad que tuviésemos equipada en ese momento. Sin duda, esta nueva mecánica daba mucho juego, mientras que el modo cooperativo para 4 era un festival de diversión y risas.

18. KIRBY Y LA TIERRA OLVIDADA • 2022 • Switch



Coincidiendo con su 30 aniversario, Kirby regresa a Switch en la que es su aventura más grande y ambiciosa hasta la fecha. Y es que, por primera vez, la bola rosa protagoniza una aventura íntegramente realizada en 3D. Junto a Waddle Dee, que puede ser controlado por un segundo jugador, Kirby viene dispuesto a establecer un antes y un después en su universo.





KIRBY'S DREAM COLLECTION

Para celebrar el 20 aniversario de Kirby, Nintendo lanzó este imprescindible recopilatorio de algunos los mejores juegos clásicos de la bola rosa en Wii, así como diversos niveles de retos de *Kirby's Return to Dream Land*. Desde luego, este lanzamiento supuso todo un regalo para todos los que amamos al genial personaje de Nintendo.

LA BOLA ROSA LLEVA SUS AVENTURAS A UNA NUEVA DIMENSIÓN



Kirby™ y la tierra olvidada


» Kirby no está solo en su nueva aventura. Nada más llegar a la tierra olvidada se encuentra con Elfilin, una alegre y misteriosa criatura que le acompaña y guía.


» Todo el juego se puede disfrutar en modo cooperativo local. El segundo jugador asume el papel de un Waddle Dee.

El 25 de marzo, Kirby regresará a Nintendo Switch por todo lo alto: con una genial aventura que, por primera vez en su historia, se desarrollará totalmente en 3D, pero que mantendrá todo el encanto de los juego

Texto de Retro Gamer para Nintendo

Lleva dando guerra desde 1992, pero una de las grandes virtudes de Kirby es que nunca ha parado de reinventarse. Y, ahora, en su 30 aniversario, el incombustible personaje de Nintendo vuelve a asombrarnos por completo con su nueva aventura. Si hay algo que no se le puede negar a Kirby es su increíble capacidad de sorpresa. Primero, porque tras su amoroso aspecto se esconde uno de los seres más poderosos del universo (no en vano, es el único superviviente del modo historia de *Super Smash Bros. Ultimate*). Y, después, porque siempre ha demostrado que no se arruga ante nada. Tras protagonizar numerosos juegos de plataformas con scroll lateral, atreverse con arcades de velocidad o de pinball, y hasta aventurarse a destruir ladrillos al más puro estilo *Arkanoid* en *Kirby's Block Ball*, la bola rosa da un nuevo paso en su movidita historia y echa a rodar en una enorme aventura en 3D, una tercera dimensión con la que ya había coqueteado estéticamente en juegos como *Kirby Air Ride* o *Kirby 64: The Crystal Shards*, pero a la que nunca se había lanzado de lleno.

Por supuesto, y gracias al carácter camaleónico del héroe, este nuevo universo de Kirby no se conforma solo con otorgarnos más libertad de exploración que nunca, sino que también estrena una ambientación inédita en la saga y que se aleja mucho de lo visto hasta ahora en sus otras aventuras. Si ya habíamos visto a Kirby contonearse en mundos de fantasía, como el reino de los hilos de *Kirby's Epic Yarn* o en la clásica Dream Land, en *Kirby y la tierra olvidada* visitamos por primera vez un misterioso mundo de aspecto realista, pero con tinte postapocalíptico que recuerda a los vestigios de una antigua civilización inspirada en zonas desérticas de Oriente Medio o ciudades como Londres, con sus grandes edificaciones y centros comerciales.

En este atractivo entorno, Kirby descubre que los Waddle Dees, los habitantes de Dream Land, están siendo secuestrados por la jauría, una organización de la que apenas sabe nada, por lo que decide ponerse en marcha para rescatarlos a todos y, de paso, descubrir qué hay detrás de esta conspiración. ¿Y cómo piensa hacerlo? Pues de la manera que mejor sabe: explorando unos amplios niveles repletos de saltos, zonas ocultas, secretos y enemigos a los que dar para el pelo con su poder estrella: la habilidad de copia.

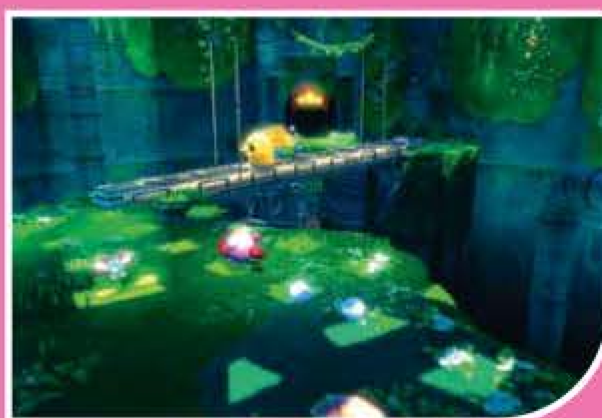
Pese al salto a las tres dimensiones y al nuevo y realista universo, *Kirby y la tierra olvidada* consigue mantener intacta la esencia de sus aventuras clásicas.

Y esto es gracias a que Kirby conserva su capacidad para absorber a los enemigos y copiar sus habilidades, y a que el diseño de los niveles tienen ese inconfundible estilo que les hace sencillos de superar, pero difíciles de completar al 100% debido a su gran cantidad de secretos y coleccionables. Una fórmula que, en esta aventura, se potencia más que nunca, gracias a las posibilidades que brindan los nuevos entornos tridimensionales y a la incorporación de las nuevas ha- ▶









UN MUNDO TAN REDONDO COMO KIRBY

El mundo postapocalíptico en el que se desarrolla el juego sorprende por su aspecto "realista" y por su gran diversidad. Los niveles, en unas preciosas 3D, son más grandes que nunca antes en la saga, pero lo que realmente llama la atención a la vista es la variedad de entornos que visitamos. Desde una ciudad de una antigua civilización que se ha fusionado con la naturaleza, a un enorme desierto pasando por por vastos parajes nevados. La ambientación de este nuevo Kirby es alucinante. Y, por su puesto, cada una de las fases esconde infinidad de secretos, coleccionables y caminos alternativos, por lo que explorarlos a fondo es una auténtica delicia en todos los sentidos.

bilidades de copia Taladro y Explorador. Por supuesto, a estos nuevos poderes hay que sumar las transformaciones clásicas de Kirby, como fuego, hielo, martillo o espada, que mantiene su impagable inspiración en Link, el héroe de *The Legend of Zelda*, y que tan buenos momentos nos han dado desde que se introdujeran por primera vez en *Kirby's Dream Land 2*.

Elegir qué habilidad utilizar en cada momento, ya sea para derrotar a un enemigo concreto o para acceder a una zona oculta del escenario, vuelve a ser clave en el desarrollo. Y más aún si tenemos en cuenta que también podemos evolucionar las habilidades de copia, lo que da lugar a innumerables posibilidades jugables y de exploración, ya que uno de los puntos fuertes del juego es su fuerte componente de "bactracking", o lo que es lo mismo, que a menudo nos toca revisitar un nivel anterior para usar esa nueva habilidad que hemos aprendido y, de este modo, abrir el camino de una zona que hasta entonces era inaccesible. Este sistema, que ya habíamos visto en anteriores aventuras de Kirby, se ha potenciado hasta el infinito en *La tierra olvidada*, lo que da lugar a una gran variedad de mecánicas jugables y a unas situaciones más alocadas que nunca. ¿Recordáis a Kirby llevado por un hámster en *Dream Land 3*, los mega ataques de *Kirby's Adventure* Wii o al robot gigante de *Kirby: Planet Robobot*? Pues aquí se ha conseguido dar una vuelta de tuerca a los momentos más locos que ha protagonizado Kirby a lo largo de sus 30 años de historia para volver a sorprendernos y, de paso, lograr que soltemos más de una carcajada mientras asistimos a situaciones irrepetibles. Pero lo mejor de todo es que, lejos de enfocarlo como un mero recurso cómico o circunstancial, los genios de HAL



» Evolucionar las diferentes habilidades de copia nos brinda acceso a nuevos movimientos que aumentan las opciones de ataque y exploración.


» El Explorador equipa a Kirby con un arma de fuego con la que puede disparar a los enemigos a distancia.


» La nueva habilidad de Taladro permite a Kirby excavar bajo tierra para emerger de golpe y, así, lanzar un potente ataque sorpresa a sus rivales.









COPIA HABILIDADES... ¡Y EVOLUCIÓNALAS!

Absorber a los enemigos para copiar sus habilidades vuelve a ser una de las mecánicas estrella en esta nueva entrega de la serie. La cantidad de habilidades es enorme y muchas de ellas regresan de anteriores entregas. Además, ahora se estrenan dos nuevas, Explorador y Taladro, y todas se pueden evolucionar para potenciar sus características únicas. Por ejemplo, el fuego se puede convertir en un mucho más poderoso fuego volcánico y, de ahí, evolucionar a un temible dragón de fuego. Por su parte, la espada es capaz de crecer hasta convertirse en una espada gigante y el hielo evoluciona a hielo mórsez, un gélido ataque capaz de convertir a los enemigos en muñecos de nieve.

» Utilizar la forma correcta de Transformosis en ciertos objetos nos permite desencadenar una reacción que interactúa con el entorno, por ejemplo despejando un nuevo camino que poder explorar.



Laboratory han ideado mecánicas que cambian por completo la forma en la que podemos encarar los distintos niveles. Y un gran ejemplo es la Transformosis, una nueva habilidad de Kirby que deja en pañales las transformaciones en coche que vimos en *Kirby's Epic Yarn*.

La Transformosis es una de las grandes novedades del juego. Y cambia para siempre la manera en la que podemos superar los niveles en un Kirby. Además de copiar y evolucionar las habilidades que absorbe de sus enemigos, en esta aventura Kirby cuenta con un nuevo poder que le permite transformarse en diferentes objetos realmente locos, como una máquina dispensadora o una bombilla gigante. Cada una de estas transformaciones otorga a la bola rosa una serie de habilidades únicas, que están enfocadas en aumentar su potencia de ataque, su movilidad o sus posibilidades de investigación. Todo esto se traduce en unas posibilidades de exploración más amplias que nunca, respaldadas por unos niveles que, como es habitual en la saga, sorprenden por la cantidad de secretos que pueden ocultar.

Las habilidades de Kirby son ahora más variadas y poderosas

Así, usando las diferentes habilidades de copia junto a la Transformosis, comprobamos que tenemos mil y una formas de encarar cada nivel y que, además, para descubrir los misterios y conseguir los coleccionables que ocultan, tendremos que combinarlas, por lo que la sensación de descubrimiento es total. En este sentido, HAL Laboratory ha querido llevar un paso más allá el clásico sistema de coleccionables de la saga para darle un sentido más lógico y orgánico que en anteriores producciones, ya que ahora nuestra exploración viene acompañada de una serie de recompensas que nos motivan a explorar cada rincón de las distintas fases y a pro-



» Para utilizar la Transformosis basta con absorber el objeto correcto, como un coche, una máquina dispensadora o una fuente de agua. A partir de ese momento, Kirby asume su nueva forma y comienza el espectáculo.

KIRBY SE APUNTA A LA TRANSFORMOSIS



COCHE

El coche transfórmico es perfecto para desplazarnos a toda velocidad por los escenarios, arrasando con todo lo que nos encontremos por delante.



ANILLO

El anillo transfórmico convierte a Kirby en una eficiente vela para desplazarse a bordo de embarcaciones, ya que le permite lanzar potentes bocanadas de aire.



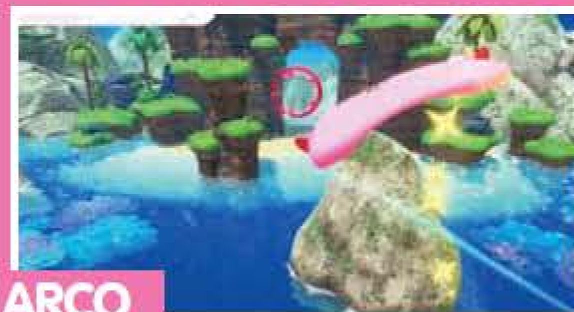
BOMBILLA

La bombilla transfórmica es ideal cuando toca explorar entornos en total oscuridad. Gracias a su potente luz, Kirby puede orientarse mucho más fácilmente.



DISPENSADOR

Con el dispensador transfórmico perdemos movilidad, pero lo compensamos pudiendo lanzar ráfagas de latas de refresco a los incautos enemigos.



ARCO

Recorrer grandes distancias planeando es factible gracias al arco transfórmico, que nos da acceso a unos divertidos niveles aéreos en los que atravesamos aros.



BURBUJA DE AGUA

Disparar chorros de agua a presión es una habilidad de lo más versátil, ya que nos permite atacar a los enemigos y limpiar los escenarios de vertidos tóxicos.









BIENVENIDOS A CIUDAD WADDLE

Al principio del juego esta pintoresca ciudad está casi desierta, pero va creciendo según rescatamos a los Waddle. En sus comercios podemos adquirir ventajas, evolucionar nuestras habilidades y hasta participar en divertidos minijuegos, otro de los sellos de identidad de la serie. Además, en sus calles encontramos a Waddle Dee sabio, que nos da estadísticas online, y también algunos objetos que nos brindan nuevos coleccionables, como una divertida máquina de bolas sorpresa.



» Los minijuegos regresan por todo lo alto y son más locos que nunca. Por ejemplo, en éste nos toca servir comida a unos hambrientos Waddle Dee.



» Los objetos que encontramos explorando pueden utilizarse como moneda de cambio en las distintas tiendas que se van abriendo en Ciudad Waddle.

bar todas las combinaciones. Una de las más destacables es la inclusión de Ciudad Waddle, una suerte de "HUB" central desde el que podemos acceder a todos los niveles que hayamos descubierto hasta ese momento. Aunque lo cierto es que es mucho, mucho más que eso, y logra convertirse en lugar muy relevante dentro de nuestras aventuras en la tierra olvidada, puesto que allí van a parar los Waddle que rescatamos y allí podemos convertir en ventajas algunos de los coleccionables y objetos que vamos consiguiendo. Y lo más interesante es que se trata de una ciudad "viva", que va creciendo, inaugurando nuevos comercios y añadiendo cada vez más opciones, lo que nos invita a explorar sin parar.

En lo referente al apartado técnico, Kirby y la tierra olvidada es el juego más grande, bonito y ambicioso de la historia del personaje de Nintendo. Y, creednos, esto ya es mucho decir, porque si por algo ha destacado siempre la saga *Kirby* es por su desbordante imaginación y por el enorme mimo que siempre ha imprimido HAL Laboratory a sus juegos en el plano artístico. Pero es que lo de *La tierra olvida-*



» Los jefes finales de la jauría tienen un tamaño colosal y están inspirados en diferentes animales. Pero ojo, que también regresan algunos viejos conocidos...

TAMBIÉN CON AMIIBO

Además de ser preciosos, los amiibo de la serie *Kirby* pueden utilizarse en el juego para obtener distintas ventajas. ¡Ya no hay excusa para hacerse con todos!



da es, directamente, "de otra dimensión".

Decir que es una aventura preciosa es quedarse muy cortos, ya que hay que alabar lo bien que se ha conseguido trasladar toda la magia de *Kirby* a un mundo enorme, diverso y repleto de colorido, y en el que conviven a la perfección unos entornos totalmente inéditos en la serie con otros que nos retrotraen instantáneamente a los juegos con los que hemos crecido durante tres décadas. De nuevo, el trabajo aquí es maravilloso y también logra esa sensación de "moderno y clásico" al mismo tiempo. Nuevos personajes, viejos conocidos, decenas de guiños a los clásicos... Todo el universo de *La tierra olvidada* está construido para que tanto los que se aventuran por primera vez en la serie, como para que los ya han salvado el mundo muchas otras veces manejando a Kirby, se sientan como en casa. Un reconfortante refugio que demuestra la increíble evolución de los 30 años de historia un personaje único y, además, que este tipo de aventuras están más vigentes que nunca. Sí, Kirby ha dado el salto a las 3D, es ahora aún más poderoso y nos lleva a un mundo "realista" totalmente inédito, pero lo que no ha cambiado ni un ápice es su capacidad de enamorarnos sin remedio gracias a su adorable personalidad y a su principal virtud: hacernos disfrutar igual que cuando nos pasábamos toda la tarde con nuestra Game Boy.









UNA ODA A LOS JUEGOS CLÁSICOS

En su viaje a *La tierra olvidada*, Kirby no se ha olvidado de los mundos que ya ha visitado. Los guiños a los anteriores títulos son constantes, con escenarios, situaciones y personajes que, seguro, reconoceréis sin problemas. Un buen ejemplo es el combate contra Tropical Woods, un "primo" lejano del mítico Whispy Woods, que apareció por primera vez en *Kirby's Dream Land*.

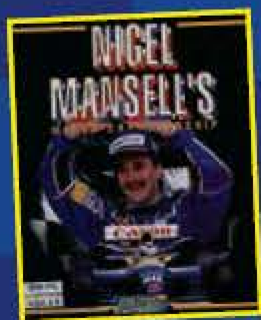
CÓMO SE HIZO

Nigel Mansell's WORLD CHAMPIONSHIP



ANTES DE FERNANDO ALONSO O CARLOS SAINZ, ESTUVO NIGEL MANSELL, AS DE LA FÓRMULA UNO QUE GANÓ EL CAMPEONATO MUNDIAL EN 1992... AÑO EN QUE GREMLIN DECIDIÓ CREAR UN JUEGO DE CARRERAS EN SU HONOR.

TEXTO DE DAVID CROOKES



LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** GREMLIN GRAPHICS
» **DESARROLLADOR:** GREMLIN GRAPHICS
» **LANZAMIENTO:** 1992
» **PLATAFORMA:** AMIGA, VARIOS
» **GÉNERO:** CONDUCCIÓN

Nigel Mansell fue antaño un nombre familiar, un piloto de carreras británico que había competido en campeonatos de Fórmula Uno con Lotus, Williams y Ferrari durante una larga y habilidosa carrera. En Enero de 1992, se estaba preparando para embarcarse en otra temporada cuando quedó segundo tras Ayrton Senna un año antes. Y con el Williams FW14B a su disposición, el mundo de las carreras tenía puestas grandes esperanzas en su éxito final. En aquel momento, Gremlin Graphics también era un gran nombre, en videojuegos al menos. La compañía se había labrado una reputación por desarrollar series de exitosos títulos de conducción, entre ellos *Lotus*, *Super Cars* y *Toyota Celica GT Rally*, y en aquel momento estaban intentando crear otro. Casi de inmediato, el director de marketing de la compañía, el ex profesor David Martin, tuvo una gran idea: "ya había trabajado con Nigel Mansell en mi empresa, Martech Games", explica David, sobre la compañía que fundó en 1982 y



vendió cinco años después. "habíamos publicado *Nigel Mansell's Grand Prix* y su agente, Sue Membury, nos había sido de gran ayuda, con lo que teníamos una excelente relación de trabajo". Debido a eso, David hizo un segundo acercamiento, trabajando a través de Nigel Mansell Services Limited. "Ya había otro editor negociando la licencia; pero como conocía tan bien a Sue y ella estaba feliz de trabajar conmigo, nos hicimos con la situación", continúa David. Esto ciertamente le vino bien al fundador de Gremlin, Ian Stewart, pero aún así fue una apuesta. "A mucha gente no le gustaba Mansell", se ríe Ian. "Pero es un tipo muy agradable".

Con la licencia conseguida, Gremlin buscó reunir un equipo interno para desarrollar el juego. La decisión más importante, llegados a este punto, era crear un arcade total o inclinarse más por la simulación. Al final, el publisher optó un poco de ambos, aunque con énfasis en la parte arcade. Algo que la compañía sentía podría atraer a un número mayor de potenciales jugadores.



MÁS DEL CREADOR

LOTUS ESPRIT TURBO CHALLENGE
SISTEMA: AMIGA, VARIOS
AÑO: 1990

ZOOL
SISTEMA: AMIGA, VARIOS
AÑO: 1992

PREMIER MANAGER
SISTEMA: AMIGA, VARIOS
AÑO: 1992

Dado que el mercado de ocho bits estaba en declive, pareció sensato concentrarse en desarrollar primero para 16 bits. "Sentimos que no valía la pena utilizar nuestros recursos para hacer de los 8 bits una prioridad", dice Ian. Con ese fin, pensaron desarrollar el juego principalmente para Amiga, Atari ST, SNES, Mega Drive y DOS. Y también otras versiones que pudieran ser desarrolladas rápidamente. "Según lo recuerdo, la versión principal sería la de Amiga, pero no estoy 100 % seguro", reconoce David. Sí sabemos que el audio se produjo en Amiga, con Patrick Phelan entre aquellos que crearon los sonidos para los coches y la música, incluyendo los himnos nacionales. Los gráficos se crearon en Amiga, también, y el artista senior Paul Gregory jugó un rol vital al producir las impactantes imágenes para 16 bits.

"A MUCHA GENTE NO LE GUSTABA MANSELL, PERO ES UN TIPO MUY AGRADABLE"
IAN STEWART

De hecho, el equipo de arte utilizó Deluxe Paint para crear los vehículos, los fondos y los menús ("el dios de los paquetes artísticos para los juegos de 8 y 16 bits", dice su compañero artista Pete Daniels). Aún con eso, en una entrevista con *Game Zone*, Paul dijo que su pequeño equipo solo era capaz de trabajar con 16 colores en pantalla al mismo tiempo, en contraposición a los 256 que un PC podía ofrecer. También dijo que desarrollar en un PC podría haber marcado la diferencia para la versión de SNES en particular, una consola que permitía 256 colores.

No es que lo pasara mal, precisamente, trabajando en SNES. El equipo asignado a esta versión se zambulló en su desarrollo, incorporando algunas manos experimentadas (incluyendo al programador Ritchie Brannan... quien había trabajado en *Top Gear* de Gremlin, que también se lanzó para SNES).

"Fui asignado al equipo desde el principio", dice Ritchie, "aunque en estos relativamente tempranos días de la industria de los videojuegos, no había 'equipos' como tales. Todo fue más bien dedicado, basado en la disponibilidad, el nivel o la experiencia". Con todo, Gremlin hizo enormes esfuerzos para aprovechar los puntos fuertes de cada plataforma.

"El juego de SNES fue escrito en lenguaje ensamblador 65816 [en PC] y dependía enormemente del hardware específico de la consola", prosigue Ritchie. "Significa que el código no era directamente reutilizado para las otras plataformas. De hecho, usamos el mismo motor que yo había utilizado para *Top Gear*, el cual tuvo una gran influencia en la versión de SNES.

Ciertamente, probó ser una base sólida para el juego. "El motor ya tenía una hoja de ruta mejorada que se implementó durante su desarrollo", continúa Ritchie. "La base del código también se ramificó para ser la base de *Top Gear 3000* [un juego lanzado en 1995, de nuevo para SNES] pero aquello divergió de manera bastante significativa, debido al uso del chip FX". Debido a que el juego se basaría en la temporada de 1992 del Campeonato Mundial de Formula Uno, muchas de las decisiones clave quedaron grabadas en piedra desde el principio. Los desarrolladores sabían que deberían incluir 16 circuitos de sudáfrica hasta Australia, por ejemplo. Deberían poder usar algunos nombres de otros pilotos estrella aunque estos variaran entre las diferentes versiones (la versión SNES incluyó a Ayrton Senna mientras que Martin Brundle, Johnny Herbert y Eric van de Poele fueron incluidos en la versión Amiga, a expensas de Michael Schumacher, Mika Häkkinen y Karl Wendlinger).

"Creo que todo surgió del contacto con Nigel Mansell, y a través de él con la Asociación de Pilotos de Grand Prix por los derechos a utilizar otros nombres", dice Ritchie. "Tengo la sensación de



» [Amiga] Antes de competir, podrás personalizar tu vehículo: el infame Red 5.



» [Amiga] Mansell puede dar consejos 'útiles', como evitar golpear cosas. ¡Gracias, Nigel!



» [Amiga] Los gráficos se crearon usando Deluxe Paint en Amiga.





Más Mansell

EL PILOTO MOSTACHUDO COMPITIÓ EN OTROS CIRCUITOS

NEWMAN/HASS INDYCAR FEATURING NIGEL MANSELL

Mansell dejó la Fórmula Uno para conquistar la IndyCar en 1993, pero la relación que había construido con Gremlin continuó. Así pues, en 1994 desempolvaron el mismo motor que ya habían utilizado para *Nigel Mansell's World Championship;* por desgracia, sus rivales le adelantaron. La versión SNES en particular parecía especialmente anticuada, mientras que la de Mega Drive tenía más detalles pero era más lenta.



NIGEL MANSELL'S GRAND PRIX

Asegurando que sería una simulación precisa de la Fórmula Uno, *Nigel Mansell's Grand Prix* dividió su pantalla con la acción automovilística teniendo lugar en la más alta, mientras que la de abajo ofrecía un gran panel de instrumentos brindando datos como el cuentarrevoluciones o la velocidad, la cantidad de combustible y la temperatura del agua. Creado por Dave y John Looker, padre e hijo, con Mansell como consultor técnico.





» [Amiga] El juego no era muy difícil, la mayoría podría ganar carreras.



» [Amiga] Los jugadores tienen algunas opciones, desde una carrera hasta una temporada completa.

que las pistas se licenciaron individualmente porque estoy bastante seguro de que estábamos intentando evitar la participación de la FIA".

Tener una licencia y basar el juego en automovilismo real, colocó restricciones a los equipos de desarrollo. "A diferencia de *Top Gear,* no podríamos utilizar grandes colinas y similares para dar sensación de urgencia, velocidad o modificación de los perfiles de aceleración", explica Ritchie. "Pasar a un proyecto licenciado, inicialmente se sintió muy restrictivo".Sin embargo, al optar por una aproximación arcade, hubo más licencia artística, así como tener la oportunidad de emplear algunos trucos. "Hicimos un montón de alteraciones en el manejo del coche, sin perder el sentir arcade", dice Ritchie. "pero fuimos cuidadosos en asegurar que las curvas coincidieran con las pistas reales tanto como fuera posible, incluyendo algunas estadísticas de accidentes para ajustar la dificultad en la conducción".

> **"TENÍAMOS IMÁGENES GRABADAS DESDE VEHICULOS DE F1, Y NOTAMOS LO BAJOS QUE IBAN LOS PILOTOS EN LAS PISTAS"**
> **RITCHIE BRANNAN**

Ritchie explica que siempre habrá limites con respecto a cuán realistas podrían ser las físicas —"o, más importante: cómo podrían verse"— debido a la falsa tecnología 3D que estaban utilizando. "Sentimos que la audiencia más grande era para los juegos estilo arcade, y que teníamos una ventana de desarrollo relativamente pequeña para lanzar el juego mientras aún tuviera relevancia. También tendríamos que ser capaces de recuperar los costes de licencia".

Afortunadamente, recuperar estos costes no iba a ser problema. Según arrancó el desarrollo, también dio inicio el Campeonato Mundial de Fórmula Uno de 1992, comenzando una creciente sensación de entusiasmo cuando Mansell empezó de manera increíble, ganando sus primeras cinco carreras y aumentando así la posibilidad de que se convirtiera, finalmente, en el primer campeón británico de F1 desde James Hunt en 1976. Al menos mostró un buen momento en nombre de Gremlin, lo que llevó a un esfuerzo aún mayor para aprovechar al máximo la asociación con Mansell; Gremlin iba a intentar aprovechar al máximo a su activo clave.

El rostro de Mansell, por ejemplo, apareció gráficamente en el juego y, como piloto de carreras, también recibió su propio sprite completo incluyendo mostacho, gorra y los colores del equipo. "Fue el único piloto para quien obtuvimos una licencia completa", recuerda Ritchie. El objetivo del juego era llevar al conductor británico a la victoria, por delante de sus 11 rivales e incluso había un modo llamado Mejorar con Mansell que, en la mayoría de versiones, incluyó una imagen digitalizada de su cara durante una carrera. Mansell ofrecería palabras de aliento e instrucciones, principalmente diciendo a los jugadores que permanecieran en la pista y no golpearan todo lo que tuvieran a la vista. La versión de SNES permitió a los jugadores escucharlo de su propia boca. "La voz de Mansell fue hecha por alguien en la oficina que tenía raíces en Birmingham", reconoce el codificador Mark Glossop.

Mark recuerda haber contribuido a los gráficos creando un editor de cielo "para conseguir algunos bonitos gradientes" y recuerda escribir "un primitivo capturador de sprites, podríamos capturar sprites manualmente de la pantalla usando retículas y rectángulos", dice. "Creo que también se me ocurrieron algunos de los objetos que vemos junto a la carretera, aunque en retrospectiva, ¡los postes de teléfono no fueron, probablemente, la mejor idea!

Hubo algunas peculiaridades interesantes. El juego fue diseñado para que el jugador se sentara detrás del volante, en un coche ubicado muy bajo en la pantalla. La excepción la tenemos en la versión Mega Drive, donde el jugador veía el exterior de su vehículo desde una perspectiva de tercera persona. "El coche [en la versión Mega Drive] se dibujó desde un modelo Airfix del coche de Nigel que estaba encima de mi monitor", dice Pete. "Lo giré en diferentes ángulos cuando dibujé la secuencia de giro".

La decisión de ir con una perspectiva en-el-coche fue intrigante. "Teníamos imágenes grabadas desde vehículos de F1, y notamos lo bajos que iban los pilotos en las pistas, y cómo aquello restringía su visión de la pista, de las curvas", recordó Ritchie. "los pilotos en realidad necesitaban conocer la pista, y queríamos que nuestros jugadores sintieran que mejoraban aprendiendo los trazados". Esta perspectiva fue también útil en otros aspectos. "Acercamos

» [Amiga] Obtendrás información sobre el recorrido y las posibilidades de que permanezca seco.





LAS CONVERSIONES

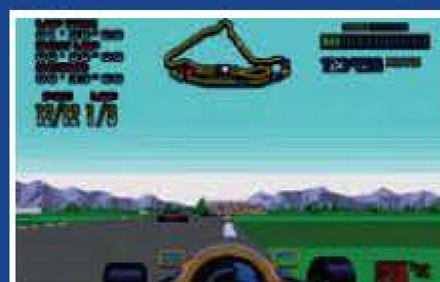
¿ADELANTÓ ALGUNA VERSIÓN AL RESTO?

AMIGA



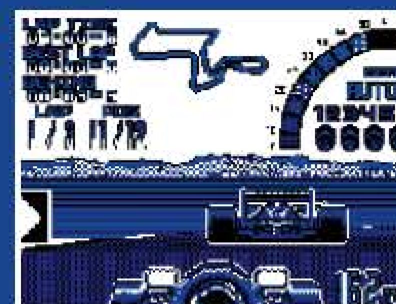
De las dos versiones, estándar y AGA, el A1200 obtuvo lógicamente el juego más atractivo, moviéndose con un framerate decente y con gráficos más detallados. Incluso sin tales mejoras, el juego generó entusiasmo por el Grand Prix a pesar de resultar demasiado fácil como para representar un gran desafío.

ATARI ST



La versión de Atari ST fue un port del juego de Amiga, corriendo a una velocidad razonablemente rápida gracias a su motor de 16 bits. Es cierto que sonaba peor y sus animaciones sufrían tirones, pero seguía siendo divertido y, al igual que en Amiga, también pudimos conducir mediante el volante FreeWheel de Logic 3.

AMSTRAD CPC



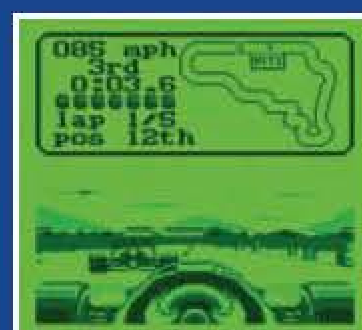
Luciendo algunos de los mejores gráficos vistos en CPC, aunque en exceso azulados, el último juego de Gremlin para la gama de ordenadores debut de Amstrad fue algo parecido a un ganador. Con sistema multicarga en un único disco, animación entrecortada y dificultad para evitar chocar, tampoco hubo dudas de su pulido general.

PC



El sistema de menús visto en esta versión para DOS no pintaba tan bonito como en las versiones de 16/32 bits pero, por lo demás, resultó un port bastante fiel al original. Ofrecía en ocasiones la sensación de no responder correctamente a pesar de moverse a gran velocidad, y pareció no querer arriesgar demasiado en sus posibilidades.

GAME BOY



Fue el programador Ali Davidson quien consiguió que Mansell pilotara su vehículo por la pequeña máquina de Nintendo, y eso no fue poca cosa. Los jugadores podían unirse a una escuela de conducción, competir en una carrera, temporada completa o ver cómo le iría al maestro en la pista gracias al Mansell Circuit.

MEGA DRIVE



Esta versión parece un juego diferente, con el coche en vista trasera y no desde el interior. "Tengo bastante claro que Phil Rankin, el programador de Mega Drive, y yo, tuvimos carta blanca y experimentamos con distintas vistas (una muy alejada) antes de decidir un tamaño de vehículo 1/3 con respecto a la pantalla", dice el artista Pete Daniels.

NES



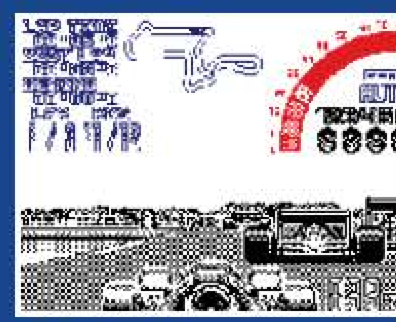
Por algún motivo, este juego de apariencia brillante y alegre se llama *Nigel Mansell's World Championship Challenge,* pero desde luego tiene que ver con las carreras: conserva las opciones de único circuito, temporada completa y Mejora con Mansell. Presenta menos información por pista y menos personalización.

SNES



Posiblemente la mejor de todas las versiones, ya que hace un uso óptimo del hardware de SNES, con lo que resulta increíblemente rápida y suave... llevando al conductor a un nivel diferente, y proporcionándole una mayor sensación de euforia. Activa el modo Mansell y lo oirás hablar; esta es la versión que querrás jugar.

ZX SPECTRUM



Lectores de la revista *Your Sinclair* dijeron a Gremlin que querían ver a Mansell en el Speccy, y tras ser inundados con respuestas, la desarrolladora puso a Mike Chilton a trabajar: creó una interpretación monocromo del juego que funcionaba pelín lenta, pero consiguió incluir casi todas las características de las versiones 16 bits.

» [Amiga] El juego usaba pilotos de la vida real, pero el enfoque estaba obviamente en Mansell.

MEXICO	TIME	POINTS
JEAN ALESI	03:17.60	10
NIGEL MANSELL	00:02.10	6
GERHARD BERGER	00:02.18	4
MARTIN BRUNDLE	00:07.29	3
A DE CESARIS	00:16.52	2
ERIC COMAS	00:29.17	1
AGURI SUZUKI	00:36.10	-
ERIC VAN DE POLE	00:44.56	-
JOHNNY HERBERT	00:54.43	-
P MARTINI	00:55.99	-
STEFANO MODENA	01:06.07	-
ERIC KATAYAMA	01:07.90	-



» [SNES] ¡Oh, no! Llueve, lo que afectará a tu carrera. Hay que tomar una decisión.

Dominando Mansell

ESTOS CONSEJOS HARÁN QUE MANSELL SIENTA ENVIDIA

CLASIFICARSE PRIMERO

■ Aunque es posible volar del puesto doce al primero, tratar de clasificarse para cada carrera te pondrá en mejor posición en la parrilla. Aprovecha esta ventaja: posiblemente ya te habrás dado cuenta de que tu coche no corre tan rápido como el de los demás.

APRÉNDETE EL RECORRIDO

■ Cuanto más familiarizado estés con el recorrido, mejor anticiparás las curvas. Otra forma de ir un paso por delante será echar un vistazo al recorrido dibujado en la parte alta de la pantalla, donde también verás las posiciones de tus contrincantes.

MEJOR CON AUTOMÁTICO

■ Puedes elegir transmisión manual para una aceleración rápida, pero si optas por automático, no tendrás que pensar tanto en otro botón que pulsar: los márgenes entre manual y automático son tan pequeños como para pensar tomar el camino fácil.



ANTICIPA LA CURVA.

■ Si buscas el consejo de Mansell, te dirá la velocidad ideal para cada curva. Pero, en general, debería ser fácil disminuir la velocidad antes de llegar al giro, y acelerar hacia el final de esta. Actuando de esa manera te será más sencillo evitar el batacazo...

CONSIGUE VELOCIDAD EXTRA

■ Si quieres ir rápido, necesitarás elegir un perfil aerodinámico bajo. Pero estás advertido, tendrás dificultades para manejar el coche. Siempre hay un término medio entre manejabilidad y velocidad, solo ve a por todas si realmente eres un as a los mandos.

VIGILA TUS NEUMÁTICOS

■ Estos cuatro iconos indican cuán desgastados están tus neumáticos; cuantos menos haya, más desgastados estarán. En general, no tienes que prestarles mucha atención pero cuando comience a llover, considera una parada en boxes para acabar con estilo.



» [SNES] El juego replicaba pistas de la vida real, algunas de las cuales auténticamente variadas.



» [SNES] Si querías cambiar los neumáticos, tenías que entrar a boxes.

el coche a tierra, y evitamos que los vehículos fueran aún más caricaturescos… lo que podría haber sucedido si se hubieran dibujado con una pendiente ascendente", continúa Ritchie. "Aquello nos permitió tener una sensación de gran distancia de dibujado para las zonas donde había pendiente, añadiendo la inmersión y sentir de viajar por la pista".

En muchos otros sentidos, el juego se sentía como uno de carreras estándar. Según recuerda Ritchie, las imágenes de la pista consistían en una gran ventana que mostraba como una pirámide sombreada con tiras de colores verticales. "Cambiamos esto utilizando interrupciones de blanqueo horizontal, que alteraron la posición del scroll y varios registros de color (y el multiplexado de algunos sprites). El horizonte utilizaba una ventana separada de caracteres, de tal modo que podíamos colocar ahí un juego de caracteres separado para los gráficos. La bandera del inicio utilizaba una combinación de sprites para el asta con una interrupción horizontal cuidadosamente cronometrada para cambiar el color de la pantalla, y más sprites escondiendo la variación de tiempo en los bordes. Se utilizó un enfoque similar para los puentes y muros. El juego en sí mismo, utilizó el poco tiempo de procesado que quedaba", dice Ritchie. "Mantenerlo simple, y guiado por datos, fue imprescindible".

Para conseguir la sensación de competir, había menús para navegar, así como más efectos. "El globo rotatorio en la pantalla antes de la carrera usaba una gran cantidad de memoria, y tuvimos que desarrollar una herramienta dedicada para procesarlo como datos", explica Ritchie. Hubo opciones de personalización como neumáticos, ratios de transmisión, aerodinámica del alerón trasero… ¿marcaba aquello mucho la diferencia? "Siendo algo escéptico, lo dudo", reconoce Mark. "Los vehículos rivales probablemente tenían algún algoritmo de 'goma elástica' con el cual al mejorar tu rendimiento, probablemente también mejoraras el suyo".

Ritchie dice que hubo algunas 'gomas elásticas', sí. "Una colección de heurística dedicada, un motor muy sencillo y modelado de agarre y colisiones simples", añade. "El modelado fue muy orientado a datos y ajustado a mano, también basado en estadísticas y modelos obtenidos desde los equipos de F1. Obviamente, no se trataba de un motor 3D completo; uno 2D, fundamentalmente, con una matriz de datos para la pista que incluyó colinas, boxes, elementos de pista, agarre y modificadores de velocidad, todo ajustado manualmente. Un área sobre la cual hicimos cambios significativos y extensiones al motor recuperado desde *Top Gear* así que, sí, las opciones para el coche cambiaban el manejo, la aceleración, el agarre en curvas y cosas así".

La primera posibilidad que tenían los jugadores de probar la efectividad de los cambios que hacían, llegaba con la vuelta de clasificación, una oportunidad para conseguir una posición decente en la parrilla de salida. "Fue una decisión deliberada", asegura Ritchie. "Queríamos que el juego tuviera una sensación arcade, y tener una vuelta rápida completa, habría retrasado el tiempo de acceso a la carrera principal".

> **"QUERÍAMOS QUE EL JUEGO TUVIERA UNA SENSACIÓN ARCADE"**
> **RITCHIE BRANNAN**

A la diversión se sumó la elección de carrera única en temporada completa, sesiones de práctica, paradas en boxes si considerabas cambiar los neumáticos, oscilaciones del clima ("manejadas por una configuración de datos independiente de los coches y las pistas", dice Ritchie) y espejos retrovisores para ver lo cerca que tenías a tus rivales. "Los retrovisores fueron una adición tardía a pesar de que estuvieron en la lista de deseos desde el principio del desarrollo", recuerda Ritchie. "No estoy seguro de quién los puso en la lista, y no recuerdo demasiado sobre su implementación, pero recuerdo que recortarlos en los bordes del espejo fue un problema. Aunque los datos que controlaban su utilización se encontraban dentro de la ventana de detección colectiva activa, así que no requirió mucho trabajo".

Cuando el desarrollo se encontraba cerca de su finalización, llegaron noticias. Mansell ganó el Campeonato Mundial de Formula Uno. Pero además, el piloto tuvo un desacuerdo público con Williams y en septiembre de 1992 anunció que firmaba con el equipo Newman/Haas Racing para competir en la Indy Car World Series. "Teníamos avanzado la mayor parte del proyecto, y entonces Mansell dice que se va a Estados Unidos", ríe Ian. "Quizá sea por esta razón que el juego no golpeó tan fuerte como podría haberlo hecho".

Aun así, no ocurrió ningún desastre; la versión Amiga se mostró antes de navidades en la GamesMaster Live de 1992, anunciándose como una Experiencia Nigel Mansell que permitiría hasta a 14 participantes competir simultáneamente. Y se mostraron las otras versiones. "Facilitamos recursos, código fuente y documentación a los equipos que desarrollaban el juego para otras plataformas, incluso tuvimos discusiones cara a cara, sesiones de preguntas y respuestas", recuerda Ritchie. "Aquellas conversiones requerían una reelaboración significante, reinventar cómo convertir el código, o recrear un código similar". Quizás sea por eso que la versión Mega Drive, anunciada en abril de 1993, parece tan distinta. "Me arriesgaría a adivinar que reutilizaron un juego diferente, lanzado o no lanzado, porque tiene un aspecto radicalmente diferente", aventura Ritchie.

El juego también llegó al Amiga CD32 ("mi papel sería pasar la versión de Amiga a un CD", dice Mark cuando se le recuerda que está acreditado por esa versión). Y los ocho bits no se quedaron fuera. Gremlin preguntó desde las revistas de la época centradas en Spectrum, Commodore 64 y Amstrad CPC a sus lectores, cuantos querrían que el juego se lanzara para su plataforma. Solo la de C64 no vio la luz.

El juego se editó a solo seis semanas de su finalización con el codificador Andrew Bowen y el artista gráfico Paul McKee, quienes crearon un título atractivo "de suaves curvas y colinas ondulantes", según Games That Weren't. Y llegó otra conversión, para Atari Jaguar. ¡Nigel Mansell, al parecer, no pudo ganarlos todos! ✱



» [SNES] En esta versión, Nigel Mansell ofrece consejos vocales en lugar de escritos.



Recreativas que nunca se adaptaron a sistemas domésticos

CARNE DE SALÓN

DRIFT OUT '94: THE HARD ORDER

DESARROLLADOR: **VISCO** AÑO: **1994** GÉNERO: **CONDUCCIÓN**

■ **En Retro Gamer somos grandes admiradores de *Neo Drift Out*.** La vertiginosa acción rally es muy inusual en Neo Geo, y el juego es merecidamente reconocido como lo más destacado entre la biblioteca software del sistema. Sin embargo, es de justicia señalar que el juego de culto de Visco tiene un predecesor menos conocido, uno que presenta muchas características interesantes que nunca llegaron al juego más famoso.

Drift Out '94: The Hard Order es un titulazo de carreras de rally que te propone un objetivo: simplemente, llevar tu coche a la línea de meta antes de que se acabe el tiempo aunque, por supuesto, esto se vuelve más complejo debido a los corredores rivales, los caminos que se bifurcan, curvas complicadas y terreno poco favorable. A tu disposición, una gran variedad de vehículos de rally reales, como el Toyota Celica, el Subaru Impreza, Lancia Stratos y Audi Quattro.

Algunos aspectos alejan *Drift Out '94* de su secuela. Para empezar, las carreras tienen dos tramos, lo que aumenta la duración del juego. Además, las carreras Super Special Stage te enfrentan a un piloto rival en pistas aledañas. Y aún más interesante, el juego cuenta con una mayor variedad en los gráficos de sus fondos, características de pista como túneles, e incluso conducción nocturna con la pista iluminada por los faros del automóvil. Lo único que se echa en falta realmente con respecto al juego de Neo Geo, es el escalado de sprites.

Desafortunadamente, la complejidad no es siempre algo bueno, y *Drift Out '94* la sufre en varios modos. Los detalles extra y la falta de escalado dificulta seguir la pista a altas velocidades. El nivel de exigencia es probablemente un poco demasiado alto, y la conducción jamás se siente tan buena como en *Neo Drift Out*. A pesar de estos aspectos negativos, es una pena que este juego nunca pudiera disfrutarse en formato doméstico; un clásico ejemplo de un divertido juego en 2D, que las consolas de 16 bits no habrían ejecutado fielmente, y tampoco habrían impresionado a las de 32 bits.



■ Tu copiloto es uno de los peores aspectos del juego, ya que da instrucciones increíblemente repetitivas y molestas que no son de ninguna ayuda.

■ En gráficos supera a *Neo Drift Out*, con el empleo de sprites bellamente dibujados en lugar de previamente renderizados.



■ La conducción nocturna presenta la carretera oscurecida, iluminada por los faros del automóvil. Un efecto visual realmente bueno.

■ *Drift Out '94* ofrece una buena gama de coches y, en su inclusión del Mini Cooper, retrocede a la encantadora escena rally de los sesenta.

ALTERNATIVA CONVERTIDA

NEO DRIFT OUT

1996

■ El hermano menor de *Drift Out '94* aporta emociones similares, a pesar de estar simplificado en algunos sentidos. La única versión doméstica fue lanzada en Neo Geo CD, y ahora es un juego caro. Hazte con él cuanto antes, ya que posiblemente la licencia impida más conversiones...



J-LEAGUE SOCCER V-SHOOT

DESARROLLADOR: **NAMCO** AÑO: **1994** GÉNERO: **DEPORTIVO**

■ **Los primeros años de los noventa fueron una época dorada de interés por el fútbol en Japón, ya que la recién establecida J-League dio a la nación su primera competición de fútbol profesional.** Para capitalizar tanto entusiasmo, Namco produjo este juego licenciado que presenta equipos y jugadores reales de la J-League. Resulta un título de fútbol arcade bastante estándar para la época, con mecánicas y perspectiva similares a los *Super Sidekicks*, nacidos un par de años antes. Ofrece gran variedad de competiciones incluyendo un torneo y la Copa J-League, así como soporte hasta para cuatro jugadores. Es fácil ver por qué no lo disfrutamos en casa: Namco ya tenía su propia serie J-League Prime Goal para SNES, y no disponía de licencia para publicar juegos de J-League en ninguna otra plataforma. Y no fue el arcade más impresionante. A pesar de mostrar buenos efectos de cámara para lanzamientos y saques de puerta, quedó muy por detrás de los juegos de fútbol arcade de 1994: *Super Sidekicks 2, Hat Trick Hero '94* de Taito y *Virtua Striker* de Sega.



» [Arcade] Pierre Littbarski del JEF United ha dejado atrás al portero, demostrando por qué es su jugador estrella.

ALTERNATIVA CONVERTIDA

SUPER SIDEKICKS

1992

■ El juego de fútbol de SNK se muestra muy parecido a *J-League Soccer V-Shoot*, y se juega de manera similar. Está disponible en consolas Neo Geo AES y CD, además de en Neo Geo Mini, y se puede adquirir digitalmente para formatos modernos como parte de la excelente serie *Arcade Archives*.



BAY ROUTE

DESARROLLADOR: **SEGA/SUNSOFT** AÑO: **1989** GÉNERO: **RUN-AND-GUN**

■ **Alguien vio *Rush'n Attack* de Konami y pensó que el juego de palabras con su título era demasiado sutil, razón por la cual tenemos *Bay Route*, porque es como Beirut.** Al margen de las tonterías nominales, este juego permite hasta a dos jugadores caminar disparando a un aparentemente interminable hatajo de malotes con una buena variedad de armas, antes de enfrentar algunos jefes levemente imaginativos, como una serpiente gigante. Curiosamente (para finales de los ochenta), puedes cambiar entre armas a voluntad en lugar de obtenerlas a través de potenciadores, pero puedes conseguir potenciadores para mejorarlas. Desafortunadamente, esto no es *Contra*. Intentar apuntar en diagonal da como resultado un efecto de rotación extraño, ofreciendo precisión extra a expensas de la exigible respuesta inmediata. Si *Bay Route* hubiera sido un éxito en arcades, seguramente habría conocido una esperable conversión para Mega Drive. No fue el caso.



» [Arcade] ¿Puedes ver las balas? No, hasta que resulta demasiado tarde para hacer algo.

ALTERNATIVA CONVERTIDA

GUNFORCE

1991

■ Muchos jugadores conocen *Gunforce II* debido a la conexión de su equipo creador con *Metal Slug*, pero fue el juego original de Irem el que llegó a SNES cortesía de los desarrolladores británicos Bits Studios. Al igual que *Bay Route*, se trata de una entrada poco destacable en el género.



AVERSIÓN POR LA CONVERSIÓN

BLASTED

DESARROLLADOR: **MIDWAY** AÑO: **1988** GÉNERO: **DISPAROS**

■ **Hay ocasiones en las que una buena idea para un videojuego está esperando a la tecnología adecuada para ejecutarla, y es claramente el caso de *Blasted*.** Tu papel es el de un francotirador intentando lidiar con una plaga de cíborg en un bloque de apartamentos disparando pequeñas fuentes de energía roja en la frente de los cíborgs, donde es extremadamente difícil acertar.

La parte superior de la pantalla ofrece una vista general del edificio, y la baja una más centrada en el área de impacto de nuestros disparos. La pantalla siempre está dividida para dos jugadores, quienes compiten uno contra el otro desde edificios opuestos, si así lo desean. Esta configuración no es la más óptima para llevar a término tus tareas de francotirador y, más de una década después, Konami sí logró hacerlo correctamente con su exitoso *Silent Scope*, reemplazando joystick y botones con un arma enorme y su pequeña segunda pantalla en el visor. Así las cosas, quizá lo mejor sea que *Blasted* no haya conocido una conversión doméstica.



» [Arcade] Cuando logras abatir a los cíborg, al menos mueren espectacularmente para ti.



20 AÑOS DE HALO COMBAT EVOLVED

TEXTO DE **ADAM BARNES** Y **DARRAN JONES**



» [Mac] La primera captura de pantalla de *Halo: Combat Evolved* que se mandó a prensa.

EL LEGADO DE HALO

ALEX SPENCER DE EDGE REVISITA HALO

Con Halo, Bungie transformó un género con mecánicas que crearon escuela. Revisitamos las claves que lo hicieron brillar

Sorprende pensar que han pasado dos décadas desde que vivimos la primera aventura del Jefe Maestro. Lanzado en la Xbox de Microsoft y aclamado por la crítica, *Halo: Combat Evolved* estableció nuevos estándares para los juegos de tiros en primera persona, presentando numerosas mecánicas de juego novedosas y mostrando un emocionante mundo que explorar, ya fuera a pie o en uno de los muchos vehículos disponibles. Para quienes desconocían al desarrollador Bungie, *Halo* debe haberse sentido como un rayo de brillantez aparecido en la nada, pero el ADN del Jefe Maestro se remonta a un popular videojuego de disparos en primera persona lanzado por Bungie para Mac en 1994 llamado *Marathon*.

Si bien *Halo* fue elogiado con toda razón por sus excelentes mecánicas de batalla, satisfactoria IA enemiga, combate táctico y fantástico multijugador desde el lanzamiento, Bungie tuvo la intención de realizar un juego muy diferente. El desarrollo comenzó en 1997 y aunque uno de los pensamientos de Bungie fue crear un juego de estrategia en tiempo real con mucho combate vehicular, temporalmente se convirtió en un título de acción en tercera persona antes de transformarse en el exitoso pegatiros en primera persona que hoy día conocemos y amamos. Y hay un montón de razones por las cuales adorar al juego de Bungie.

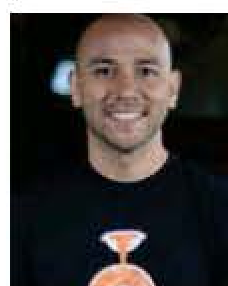
GoldenEye 007 sacudió el mercado FPS de consolas desde su lanzamiento gracias a su inteligente diseño de niveles, progresiva dificultad y espectacular acción para cuatro jugadores, convirtiéndose en el estándar dorado para los juegos de disparos en primera persona. Pero *Halo* se percibió como si estuviera en otra liga. Aparte de las portentosas vistas que desplegaba y su majestuosa partitura, *Halo* introdujo la estrategia, debido a que como el Jefe Maestro solo podía llevar dos armas, necesitabas saber que tenías las herramientas correctas para el trabajo que fueras a realizar. El combate vehicular también hizo su parte, mientras la IA enemiga (particularmente en dificultad Legendaria) hizo que el combate de *Halo* se sintiera a años luz del espectacular titulazo de Rare. El hecho de que pudieras disfrutar todo el juego cooperativo con un amigo, tampoco era algo a despreciar; niveles destacados como El Cartógrafo Silencioso conformaron la sensación de formar parte de una enorme guerra salvaje, mientras que los Flood probaron que Bungie tenía aún capacidad para sorprender incluso en etapas finales del juego. Y por supuesto, estaba el sensacional multijugador que ofrecía interminables horas de entretenimiento e introdujo a muchos jugadores ajenos al PC a la importancia de las partidas LAN. El original se percibió como un evento monumental en su lanzamiento y gracias a su edición de Aniversario, puesta a la venta para Xbox 360 en 2011.

En las siguientes páginas examinaremos todo lo que ha hecho que *Halo* sea tan especial, desde su excelente multijugador a su fascinante rango de armas y las muchas secuelas y spin-offs que perpetuaron su despertar. Disfrútalo. ▶

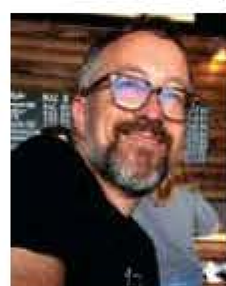
CONOCE A LOS VETERANOS DE HALO



ED FRIES
Vicepresidente de publicación, Microsoft Game Studios



STEVE ABEYTA
Artista de entornos principal



STEFAN SINCLAIR
Programador del multijugador



ALEX SPENCER
Editor de contenidos Revista *Edge*



JEN TAYLOR
Voz de Cortana

¿Qué te hizo darte cuenta de que Halo era especial?

Puedo destacar el lenguaje visual de *Halo*, instantáneamente icónico. Hay una capa de la estética gris polvorienta del hardware militar, pero embutida entre localizaciones con cielos, árboles y formaciones rocosas rescatadas del territorio natal de Bungie, el noroeste del Pacífico, extrapolado a algo brillantemente alienígena. Y, ¿cuántos juegos de disparos ofrecen vehículos que parecen el caparazón opalescente de un escarabajo, o armas que disparan brillantes agujas púrpura? Por desgracia, también están los Flood. Pero para una generación muy específica de jugadores, la campaña de *Halo* fue el equivalente a la secuencia de la cantina en *Star Wars*: un conjunto de hermosos juguetes que vivirían en tu cabeza hasta la edad adulta.

Háblanos sobre la misión más icónica de Halo: El Cartógrafo Silencioso. ¿Qué la hizo tan disfrutable?

Para empezar, menudo nombre. Todavía lo pienso hoy día. Mucho se ha hablado de su estructura: comienzas aterrizando en la playa, rodeas la isla en un Warthog, te abres camino hasta el centro y desciendes bajo tierra. Es una progresión perfectamente lógica, de esas que puedo trazar en mi imaginación. Pero lo más destacable para mí es el momento en que encuentras los Hunters. Son los peores enemigos del juego, y ahora hay dos de ellos en un entorno cerrado. Es una escalada brillante, una vista previa de lo que *Halo 3* haría en su famosa secuencia del doble Scarab.

¿Piensas que el Jefe Maestro, como personaje, contribuyó a que el juego resultara actractivo?

Como personaje, el Jefe Maestro —como Gordon Freeman, Doomguy, muchos de los iconos en los juegos de disparos de antaño— no es gran cosa. Pero con un diseño muy chulo; hay una corpulenta fisicidad en la silueta del Jefe, quizás atribuible al limitado número de polígonos con los que fue construido, lo suficientemente sencilla como para ser memorable. Es uno de esos pocos personajes de videojuegos que cualquiera podría garabatear de forma fidedigna. Eso no pasa con "Soap" McTavish, ¿verdad?

¿Qué ha hecho de Halo una franquicia tan duradera?

El hecho de que muchos juegos posteriores fueron tan buenos como el primero. *Halo 3* recibió otro 10 en *Edge* y, yo diría que *Reach* debería haber merecido otro. Son juegos en los que el combate quizá no haya evolucionado, exactamente, pero tuvieron su combate bien replicado. La serie ha flojeado un poco bajo la dirección de 343 Industries, pero las versiones beta de *Halo Infinite* han demostrado que los fundamentos del multijugador siguen sólidos como una roca.



» [Xbox] Las cinemáticas de *Halo* y su magnífica banda sonora le dan al juego un ambiente de película.

NUEVO grupo de Telegram (12/03/2022)
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:



INNOVANDO UN GÉNERO

LA HISTORIA DE LOS JUEGOS DE DISPAROS EN PRIMERA PERSONA ES LARGA E HISTORIADA, SIENDO HALO UNO DE LOS MÁS IMPACTANTES DEL GÉNERO. LOS FPS, HOY DÍA, DEBEN MUCHO A LAS INNOVACIONES INTRODUCIDAS POR BUNGIE…



Qué decir sobre las muchas innovaciones de *Halo: Combat Evolved.* Dónde comenzar a diluir lo minucioso de su inteligente diseño de juego en una única y clarificadora declaración del impacto histórico de este título en todo un género. Ni siquiera Bungie se propuso tal impacto como objetivo, ya que en un principio planificó un juego de estrategia. Sus numerosas innovaciones son demasiado amplias para presentarlas en detalle de forma efectiva, pero por otro lado se siente —hoy día, al menos— como pisar terreno antiguo. El problema no es que *Halo* no fuera innovador, sino que tuvo un impacto tan duradero y profundo en la forma en que jugamos los juegos de disparos en primera persona —particularmente, en consola— que podríamos pasar por alto gran parte del trabajo de Bungie.

"Hoy día, damos por sentado el control de doble palanca en consolas", dice Ed Fries sobre lo que él piensa es la mayor contribución de *Halo* al género FPS. "pero, en el año 2001 fue algo increíblemente nuevo. Mucha gente se mostró escéptica sobre si sería posible tomar un género que había sido desarrollado para ratón y teclado, y adaptarlo a jugarlo con mando". Ed lideró al equipo que estuvo tras la Xbox original y aquello fue fundamental para que *Halo* y el equipo de Bungie se unieran a la familia Microsoft Game Studios antes del lanzamiento de la consola.

> "HALO CONSIGUIÓ QUE UN FPS SE SINTIERA BIEN EN CONSOLA"
> ED FRIES

Pero Bungie había sido desarrollador exclusivo de PC y Mac, trabajando únicamente para la configuración de ratón y teclado, con lo que probablemente ni estaban considerando una manera de innovar en los medios de entrada 'probados y auténticos' de sus compañeros FPS. "Hay una gran cantidad de innovación y sutileza en el trabajo que Bungie realizó para que el jugador sintiera que tiene el control, que puede acertar en aquello a lo que está tratando de disparar", dice Ed. En aquel momento, el FPS en consola más notable era *GoldenEye* y las variaciones que continuaría inspirando. "hay que recordar de *GoldenEye,* que fue escrito para un mando de N64 con un único stick analógico, así que realmente no se siente como los juegos de tiros en primera persona modernos de consola", continúa Ed. "*Halo* consiguió que un FPS se sintiera bien en consola por vez primera, y demostró que el género FPS podría ser tan popular en consolas como lo fue en PC".

Sin embargo, la transición de PC a consola no solo respondió la pregunta inmediata de cómo portar las complejidades de un FPS 'auténtico' a un mando. Aquí es donde intervinieron la miríada de innovaciones en el juego, con Bungie destilando lo suficiente de lo que entonces eran las características principales de un FPS, reteniendo aquella profundidad, y hacién-



» [PC] Las armas del Covenant se sienten adecuadamente alienígenas y toma su tiempo acostumbrarse a ellas.



» [PC] Los niveles de *Halo* son enormes, los vehículos del juego son una buena forma de recorrerlos.



» [Xbox Series X] *The Master Chief Collection* es la remasterización de *Halo: Combat Evolved*, que debutó originalmente en Xbox 360.



» [XBOX] Pasamos horas mirando la hierba en el juego de Bungie. Se sumó a la autenticidad del mundo de *Halo*.

dola más manejable en un entorno consolero. Para Alex Spencer, editor de contenidos en revista Edge, es este bufé de mejoras específicamente consideradas para consola lo que hizo que el *Halo* original fuera digno de la legendaria puntuación 10 de Edge. "Una de las cosas que buscamos en un 10 de Edge, es un juego que fuerce al medio a avanzar. 'Revolucionario', como decía nuestra antigua política de reseñas", dice Alex. "Hoy, *Halo* parece un juego de disparos en primera persona más, ¿verdad? Eso es porque inventó la mayor parte del vocabulario de esos juegos". El más notable, el escudo de energía recargable, el indicador primario de salud del Jefe Maestro, que le protege de daños fatales. Todavía hay paquetes de salud —aquello sucedió a principios de los noventa—, pero este fue un cambio crucial que, décadas más tarde, se ha convertido en modelo de facto para los FPS, uno que lleva acobardados tras la cobertura a los canosos veteranos de guerra, esperando a que se aclare toda esa visión borrosa de gelatina roja y sus heridas de bala sanen místicamente. Hubo muchos otros aspectos, como el límite de dos armas que implicaba el intercambio de estas sobre la marcha, o el botón dedicado a la granada para acceso instantáneo a explosiones. Unido a sus entornos abiertos, y el fluido acceso al combate con vehículos, el juego de Bungie estaba imbuido de un batallar profundo y estratégico que permitía un enfoque más personal para cualquier desafío, antes que en otras opciones lúdicas que hubiera en aquel momento. "Nos quejamos de esos juegos que tras su nombre llevan dos puntos y un subtítulo", añade Alex, "pero *Halo* fue uno de los pocos que lo hizo bien. ¿Combate evolucionado? Sí, se podría decir eso".



UNA CHARLA CON CORTANA

JEN TAYLOR HABLA SOBRE HALO, EL JEFE MAESTRO Y LA VOZ DE CORTANA

¿Qué direccionamiento recibió Cortana mientras trabajaba en Halo: Combat Evolved?

Me dijeron cosas como: "eres el salvavidas de este hombre, una especia de chica de al lado, no hay coqueteo, no es ese tipo de relación. Tú eres la entidad que realmente ayuda a [Jefe Maestro a] superar el juego. No queremos que suenes como que estás molesto con él, estáis trabajando juntos, sois un equipo".

¿Disfrutaste de tu tiempo en Halo? ¿Cuándo te diste cuenta que se había convertido en un exitazo?

Me lo pasé muy bien grabando ya que fueron un grupo muy divertido de personas entusiasmadas con el juego, pero no supe realmente que funcionó *Halo* hasta que no me llamaron y dijeron: "¿quieres hacer *Halo 2*?" Así que pensé, ¡supongo que a la gente le gustó *Halo*! Siento que cada vez se hace más grande, porque ha existido por mucho tiempo. Posiblemente fue con *Halo 2* cuando me di cuenta del auténtico entusiasmo de la gente con esto, y creo que fue cuando vi una pequeña figura de Cortana y pensé: "oh, ¡hay un juguete!"

¿Cómo sienta ser la voz de un personaje de videojuego tan icónico?

Es un regalo interpretar a un personaje como este durante un período de tiempo tan prolongado y estar en contacto con Cortana, por así decirlo, durante periodos realmente intensos... y luego, simplemente, alejarse de ella. A cada juego sentía que la conocía mejor, porque transcurriría un año, dos, o tres de por medio, y tendría que reencontrarme con mi amiguita. Adoro a este personaje, me sorprende. Fue interesante interpretar la génesis y el crecimiento de su lado más humano, interpretar a alguien descubriendo eso.

¿Cuál es tu momento favorito interpretando a Cortana?

¡Tengo una lista enorme de cosas! Pienso mucho en esto, para mí y para Steve [Downes, voz del Jefe Maestro], es conocer a las personas sobre las que este juego ha influido. Esa es la gran conclusión de esto. Hay personas que se acercan y me dicen: "este juego me salvó la vida, me ayudó a procesar cosas que no podía, me hizo sentir fuerte, me dio una comunidad que no tenía". Estas son las cosas que realmente recuerdo. Me imagino que habrá gente que lea esto y piense que es una tontería, pero os prometo que muchas personas se me acercan y me agradecen ser parte de esto porque realmente les ha dado luz en un momento oscuro, lo cual realmente importa para mí.

MAXIMIZANDO LA EXPERIENCIA MULTIJUGADOR

HOY DÍA HAY FPS MULTIJUGADOR ONLINE POR TODAS PARTES, PERO EN LOS NOVENTA ERAN GOZADOS SOBRE TODO POR USUARIOS DE PC. LOS JUGADORES DE CONSOLA DISFRUTABAN LIMITADAS REUNIONES LOCALES EN N64 O PLAYSTATION… HALO CAMBIÓ ESTO, YA QUE EVOLUCIONÓ NO SOLO EL COMBATE FPS, SINO LA FORMA EN COMO COMPARTIMOS ESTOS JUEGOS CON OTRAS PERSONAS.

Es innegable que en el momento del lanzamiento de *Halo*, cualquier nuevo FPS que mereciera la pena tenía garantizado un modo multijugador. Los modos online se convirtieron en una parte esencial de casi cualquier nuevo juego, pero los títulos de disparos no llegarían lejos sin ellos. Y *Halo*, con su enfoque cinematográfico y su rico trasfondo argumental, sintió su énfasis descansar en el modo solitario… con el multijugador como una característica encaminada a mantener enganchados a los usuarios mucho después de haber finalizado los créditos. pero este no fue el caso. "*Halo* fue multijugador desde el principio", dice Stefan Sinclair, programador del equipo multijugador de *Halo*. "De hecho, durante mucho tiempo, fue solo multijugador. Por ejemplo, cuando comencé en Bungie en el verano de 1999, la única forma de 'jugar a *Halo*' en aquel momento era arrancar una instancia como servidor; luego, otros podían iniciar una instancia de *Halo* como cliente, conectarse a tu servidor… y todos corrimos por el mundo, probando cosas".

Como resultado, el multijugador tuvo un impacto directo en el ritmo de la experiencia de un solo jugador, con aspectos tales como la altura de salto, la velocidad, controles para las armas y movimiento del vehículo del Jefe Maestro, todos ellos diseñados primero con el modo multijugador en mente. Los miembros del equipo sabían que tenían algo especial con su multijugador, pero como el desarrollo de *Halo* era anterior a Xbox Live, el equipo de Bungie tenía oportunidades limitadas para garantizar que el multijugador de *Halo* pudiera tener el impacto que deseaban. El resultado fue utilizar

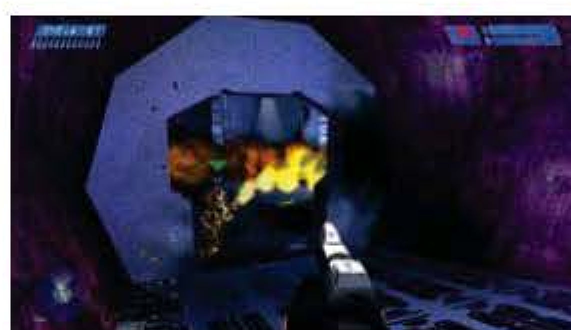
> "HALO FUE MULTIJUGADOR DESDE EL PRINCIPIO"
> STEFAN SINCLAIR

System Link de Xbox; a través de esta característica, las consolas pueden conectarse a través de cables Ethernet hasta cuatro máquinas, y conseguir así una fiesta LAN masiva de 16 personas. Eso fue lo que hicimos.

"*Halo* se había desarrollado para el modo multijugador de internet, incluso en sus formas más primitivas", explica Stefan, añadiendo que "cuando se hizo evidente que el servicio Xbox Live no estaría listo a tiempo para el lanzamiento de Xbox, supimos que tendríamos que centrar la atención en conseguir la experiencia con pantalla dividida y LAN (para el caso: System Link) más sólida posible. Como resultado, Bungie se vio obligada a centrarse únicamente en multijugador LAN/pantalla dividida, en lugar de dejarlo como una función adicional. "Esto pasó enorme factura, en términos de interfaz y experiencia de usuario con tal de conseguir muchos jugadores en muchas Xbox conectadas de la manera más fluida posible", continúa Stefan. "Creo que hicimos un gran trabajo al conseguir una experiencia fluida e intuitiva. La proliferación de fiestas LAN así nos lo indica". El máximo potencial de 16 jugadores en mapas brillantemente diseñados (con la adición de vehículos, nada menos) era una perspectiva tentadora, con lo que comenzó a formarse una cultura de fiestas LAN en torno a *Halo*. Los pasillos y dormitorios universitarios, las grandes quedadas de amigos o incluso los eventos organizados comercialmente se



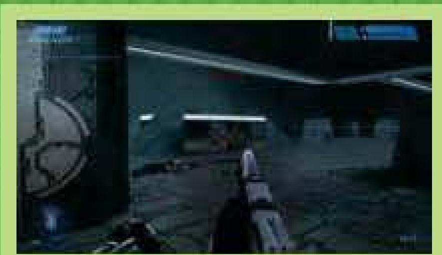
» [PC] Arrastrarse detrás de alguien con un rifle de francotirador. ¿Exagerado? No.



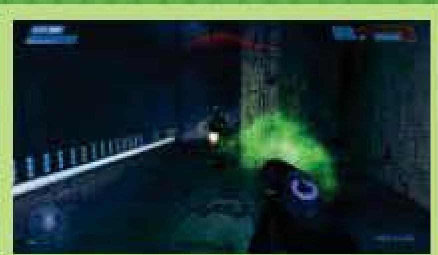
CONVIÉRTETE EN UN MA



JUZGA LA DISTANCIA
■ Cada arma tiene la distancia perfecta a la que usarla, y en la mayoría de los casos eso debería ser bastante obvio… pero, aprende a adaptarte a la situación, y al mapa. Disparar un rifle de asalto a mucha distancia te delatará y poco más.



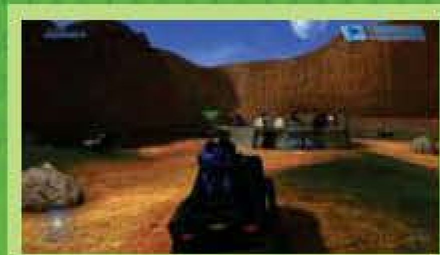
AQUÍ MI FUSIL, AQUÍ MI PISTOLA
■ No será tu arma favorita en modo para una persona, pero en el multijugador, en manos de alguien habilidoso la pistola puede convertirse en una amenaza seria. Se adapta a casi cualquier situación, así que aprende a usarla correctamente.



AMETRALLAR PARA SOBREVIVIR
■ Seguramente te hayas criado con una dieta de FPS centrados en ametrallar, pero digámoslo de todos modos: ametralla alrededor de tus objetivos (y haz el doble paso lateral). Te hará menos tiroteable y podrás centrarte en infligir daño.



RECARGA DE MOCHILA
■ Este ingenioso truco te dará ventaja. En lugar de esperar que tu arma se recargue, toca dos veces recargar, cambia a tu arma alternativa y continúa disparando con ella. Cuando cambies de nuevo, tu arma anterior estará recargada.



MUÉVETE EN EQUIPO
■ No estamos diciendo que necesites perfeccionar las carreras profesionales de cada mapa en una sinergia impecable, pero permanecer cerca de cuantos más compañeros de tu equipo puedas, aumentará tus probabilidades de sobrevivir.


» [PC] Campear es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo.



» [PC] Utiliza distintas armas para conseguir el máximo en cualquier situación.



» [PC] Acertar a alguien con un lanzacohetes sigue siendo enormemente satisfactorio.

opusieron a la tendencia en alza de jugar online, y a través de eso, los usuarios se acercaron mucho más. "Poco después del lanzamiento del juego, surgió una gran comunidad de usuarios de *Halo* alrededor de Microsoft, en Redmond", recuerda Stefan sobre el fenómeno de las fiestas LAN de *Halo*. "Un grupo de ellos, dirigidos por Reed Townsend, organizaba LAN de *Halo* en el edificio 116 de Microsoft. Varios de nosotros, de Bungie, participamos en ellas. fueron momentos fantásticos. Fue muy gratificante jugar junto a los aficionados del multijugador en el que habíamos trabajado, y ver a la gente disfrutarlo tanto como nosotros".

A través de esto, fans de *Halo* se obsesionaron con su enfoque único para el multijugador, que combina guerreros Spartan con armamento de alta tecnología, vehículos y el ahora icónico 'teabagging', un 'trato' que Stefan asegura fue el primero en recibir. El impresionante multijugador de *Halo* también dejó una gran impresión en Alex Spencer, de Edge. "Para mí, personalmente, fue enorme", cuenta. "Y no solo porque pude cribar amigos y vecinos en Battle Creek, sino porque con los vehículos, las armas y los mapas, era tan rico. Debo mencionar Hang 'Em High y Blood Gulch en particular, diseños de mapas multijugador de todos los tiempos. Todo se retrasó un poco, ya que solo podías jugar en local, reunir a los 16 jugadores requería cuatro Xbox y una cantidad diabólica de cableado Ethernet, pero eso dejaba algo para hacer en la secuela". *Halo* demostró al mundo que el modo multijugador en consola no solo puede mejorar, sino que podría convertirse en un éxito monstruoso.

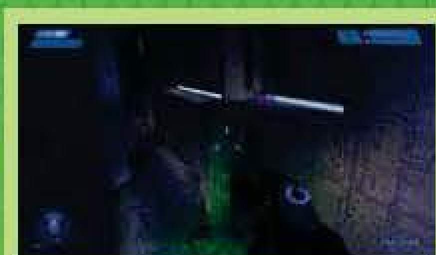
ESTRO DE HALO

FRAGMENTA TU CAMINO AL ÉXITO CON ESTOS PRÁCTICOS CONSEJOS



PRACTICA CON GRANADAS

Saber dónde lanzarás tus granadas llegará con el tiempo, pero lo primero que debes saber es cómo rebotan. Comienza un juego en solitario y dedica tiempo a ver cómo aterrizan, ayudará a largo plazo. Y vigila las granadas que te lancen a ti.



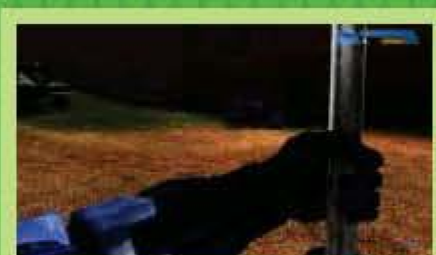
EL TIEMPO ES CLAVE

Igual que en *Quake*, todos los ítems especiales disponibles funcionan con temporizadores, por lo que querrás realizar un seguimiento de cuándo se recogieron estos y estar preparado para volver a su ubicación cuando reaparezcan.



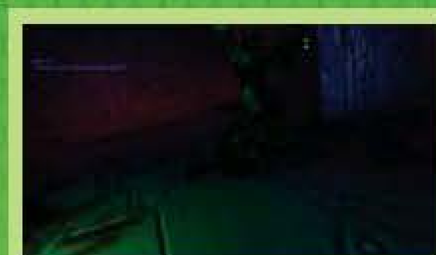
VIGILA TU RADAR

Debería ser instintivo si alguna vez has escuchado la frase "UAV ready", pero en *Halo* querrás siempre tener un ojo en los puntos rojos del radar y obrar en consecuencia. Seguramente, no querrás verte rodeado de un montón de oponentes...



LOS OBJETIVOS IMPORTAN

Podrías caer en la tentación de sentarte en una esquina y disparar todo el día, pero no ayudas ni te ayudas si no defiendes la bandera, cumples con el objetivo o matas a chorros en Slayer. De verdad: plantéatelo, piénsalo.



TEABAGGING

Halo es famoso por su utilización del botón agacharse sobre el cráneo (¿casco?) sin vida de un jugador derrotado. Si durante una partida has fraguado una rivalidad cruenta con algún jugador, atorméntalo a la manera clásica.

AUMENTANDO LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

LA MAYORÍA COINCIDIRÁ EN QUE EL RICO MUNDO CIENCIAFICCIONERO DE HALO ES UNO DE LOS FACTORES CLAVE QUE LO HICIERON DESTACAR Y SOBREVIVIR A LA PRUEBA DEL TIEMPO, PERO QUE BUNGIE SE CENTRARA EN PERFECCIONAR LA IA DEL JUEGO LO LLEVÓ A TENER UN MUNDO AUTÉNTICAMENTE CREÍBLE…

No es el primer piropo técnico que se nos ocurre cuando queremos echar flores sobre un videojuego, pero la IA, debatir sobre su utilización y cómo su empleo lúdico ha crecido y evolucionado a lo largo de los años, tiene su aquel. Y aunque *Halo* no poblaba mundos completos con su inteligencia artificial, ni simulaba un roble que crecía de una bellota a lo largo del juego, los usos prácticos de la IA que se implementaron no solo añadieron credibilidad al mundo de *Halo* sino que además le dotaron de una mayor profundidad estratégica. Dicha inteligencia artificial se mejoró con animaciones únicas que permiten a los enemigos simular esquivas para que no los veas, rodar por el suelo fuera del alcance de tus granadas o utilizar habilidades específicas con tal de evadir un ataque cuerpo a cuerpo. Todo ello combinado, crea un conjunto de enemigos verdaderamente inteligente. La IA era lista, y eso hizo que los niveles más altos de dificultad fueran auténticamente difíciles de superar.

La IA fue cambiando conforme a la situación. El ejemplo más obvio son los Grunts, la fuerza más débil del Covenant que encontrarás en el juego. Pilla a uno de estos pequeñajos solo y se alejará agitando los brazos presa del pánico. Sin embargo, si tropiezas con un pequeño grupo de Grunts colaborarán entre ellos, encontrando formas de exponerte o forzarte a actuar. Y si hubiera un Elite en dicho grupo hará las veces de líder, lo que aporta al combate contra el Covenant una genuina sensación de ser uno contra un ejército. Por supuesto, cuentas con los Marines humanos, con su propia IA trabajando para ellos; ambas facciones de los dos ejércitos estaban siempre buscando maneras de resolver sus problemas, a su propia manera. Incluso los Flood se escondían en las esquinas y esperaban al mejor momento para atacar. Todo contribuyó a que las escaramuzas se sintieran tan realistas, especialmente cuando los humanos se enfrentan solos al Covenant, mientras que el Jefe podría haberse sentado y esperar a que la situación se hubiera resuelto por sí sola. Posiblemente no puedas "ver" la inteligencia artificial en los juegos de disparos… pero puedes sentirla en *Halo*.

De hecho, los jugadores la notaron. Cuando Bungie desarrolló *Halo* 3, abandonaron la IA dinámica de Halo 1 y 2, optando por el procesado de IA determinista… algo que todos los juegos de la serie han seguido desde entonces. Esto significa que la inteligencia artificial enemiga basa sus movimientos en función de las acciones del jugador; esto implica que si siempre haces X, la IA siempre hará Y. Es menos llamativo que la IA de *Halo: Combat Evolved*, pero se hace más fácil de desarrollar y podría decirse que hay menos "valor" en oponentes listos, ahorrando así la potencia de procesamiento necesaria para operarlos, empleando esta para, por ejemplo, anonadarnos con lo visual. Sucedió con *Halo 3*, y los jugadores lo notaron: todavía se preguntan por qué los *Halo* modernos no impresionan tanto cuando hablamos de la IA enemiga.

Es triste que la impresionante inteligencia artificial de *Halo* pasara tan desapercibida, y no se le prestara la atención merecida. A lo largo de los años, una IA sorprendente se ha convertido en un concepto de marketing difícil, con lo que muy pocos juegos de tiros en primera persona se han molestado en implementar profundidad en este campo; lo cual es una pena, teniendo en cuenta los avances logrados en potencia de procesamiento. Cuando el género esté nuevamente listo para batallas auténticamente memorables, *Halo* siempre estará ahí para inspirarte.



» [PC] Conocer a los Flood es un punto de inflexión en el combate: no son tan estratégicos como el Covenant, pero resultan aterradores.

GALERÍA DE VILLA

BICHOS Y ENEMIGOS A LOS QUE SE ENFRENTA EL JEFE MAESTRO



UNGGOY

Llamados Grunts por los humanos, los Unggoy son tu carne de cañón del día a día: ineficaces combatientes, no especialmente resistentes, buena distracción en grandes cantidades. Posiblemente los enemigos más icónicos del Haloverso gracias a su naturaleza cobarde; intentarán huir gimoteando cuando los superen en número.



SANGHEILI

La base fundamental del ejército Covenant, los Elite como se les conoce, vienen en un amplio espectro de estilos de combate. Algunos tienen escudos de energía, otros pueden ser invisibles y los más intimidantes de todos pueden diezmarte con sus espadas de energía. Cuidado con estos.



KIG-YAR

Los Jackal tienen un estilo de combate bastante sencillo, ya que cada uno de estos guerreros viene con un gran escudo redondo impermeable a las balas de la UNSC y a las habituales pistolas de energía. Ciertamente, no son demasiado duros, pero podrían ser difíciles de derribar sin una estrategia adecuada.



MGALEKGOLO

Los Hunter son las unidades más temibles de todo el ejército Covenant en *Halo: Combat Evolved*, ya que sus armas de barras inflamables te harán daño mientras su armadura pesada los convertirá en bestias difíciles de abatir. En general aparecerán en pareja, duplicando la angustia que pueden causar.



» [PC] Con tu Warthog volcado, mejor abatir a este oponente a la antigua usanza.

SALUDA AL JEFE

¿QUÉ HACE A UN SPARTAN TAN FORMIDABLE?

PANTALLA FRONTAL
Unido a la visión superhumana del Jefe, el traje Spartan proporciona información crucial de estado y objetivos.

ESCUDO DE ENERGÍA
Mantiene al Spartan protegido de los disparos, y se recarga automáticamente si se agota.

ENTRENAMIENTO ARMAMENTÍSTICO
Encontrarás armamento en el campo de batalla, así que mejor saber cómo utilizarlo.

SUPER FUERZA
¿Qué otra explicación para justificar que el Jefe Maestro pueda voltear un Warthog?

SALTO IMPULSADO
El salto mejorado del traje Spartan alcanza alturas que avergonzarían a LeBron James.

HUESOS REFORZADOS
Es lo que les ayuda a sobrevivir a altas caídas sin romperse las piernas.



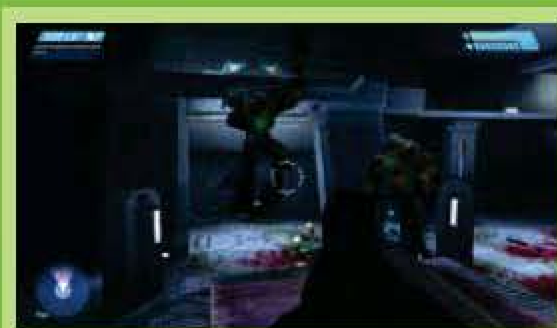
» [PC] Los tiroteos de *Halo* siempre se sienten emocionantes, sobre todo jugando en los niveles de dificultad más altos.

NOS



LOS FLOOD (FORMA INFECCIOSA)

■ El objetivo final de los Flood es encontrar nuevos anfitriones a través de los cuales puedan incrementar sus habilidades. Son bastante débiles, y revientan a poco que los des caña con el rifle... pero eso puede ocasionar una reacción en cadena de pequeñas explosiones.



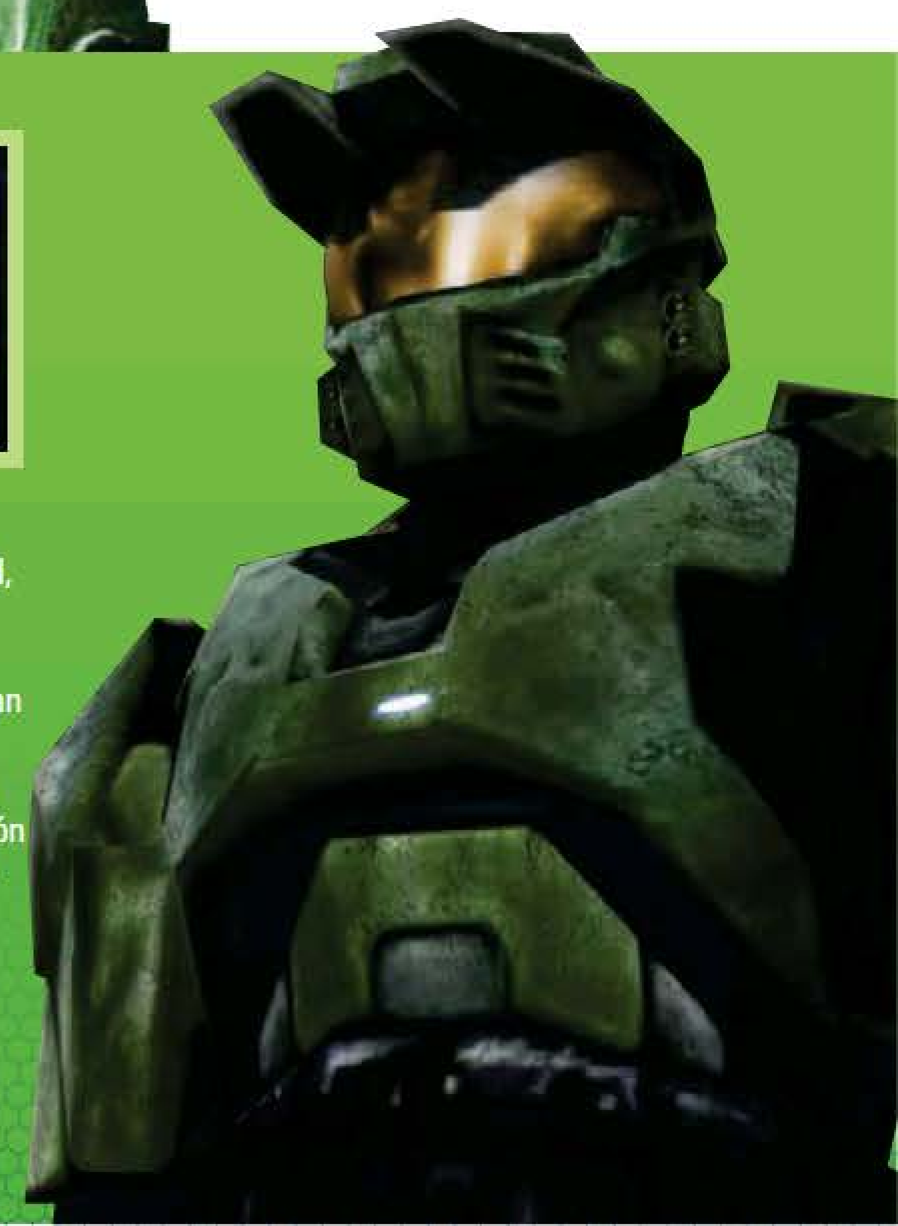
LOS FLOOD (FORMA DE COMBATE)

■ Una vez hayan encontrado un anfitrión adecuado, los Flood reanimarán su cuerpo y lo utilizarán como forma ofensiva. Son combatientes centrados en el cuerpo a cuerpo y no se debe jugar con ellos, ya que sufrirán mucho daño antes que su biomasa sea inútil. Su anfitrión marca la fuerza en una Forma de Combate.



LOS FLOOD (FORMA PORTADORA)

■ Más pasivos que las otras formas Flood, la Forma Portadora provee de espacio a la gestación de Formas de Infección. Explotarán si se destruyen o se encuentran a corta distancia, lo que provocará que sus criaturas internas busquen un nuevo huésped e incluso provocarán una reacción en cadena de otros portadores cercanos.



DISEÑANDO HALO

CONSIDERADA POR MUCHOS MOTIVOS LA STAR WARS DE LOS VIDEOJUEGOS, LA FRANQUICIA HALO HA CONSTRUIDO UN COMPLETO UNIVERSO PLETÓRICO DE TRASFONDO QUE ABARCA FORERUNNERS, FLOOD Y POR SUPUESTO, AL JEFE MAESTRO. PERO TODO COMENZÓ EN 2552…

Mirando estas capturas de pantalla, podría sorprenderte si decimos que no hay nada particularmente destacable en la dirección visual de *Halo*. En retrospectiva y con años de avance en el diseño 3D, quizá nos encontramos algo hastiados con la narración ambiental. Y el entorno de la Instalación 04, se parece mucho a la vasta foresta de pinos situada al noroeste del Pacífico donde se desarrolló *Halo*. Quizá esto sea intencional, pero el de *Halo* es un entorno extraño, y mientras juegas, se siente misterioso, alienígena. "Todo esto proviene del anillo", dice Steve Abeyta, uno de los muchos artistas que trabajaron en *Halo: Combat Evolved,* cuyo trabajo cubrió principalmente la animación y el diseño de ambientes. "Cuando estás fuera, en el juego, donde sea que estés… puedes ver el Mundo Anillo, y eso añade un sentir alienígena al juego". El propósito de esto fue crear algo que se percibiera abierto y emocionante, algo que el jugador pudiera sentir esperándole, inexplorado. De ahí vinieron las influencias del noroeste del Pacífico, según contó Marcus Lehto —director de arte del juego— a **Retro Gamer**: situar a los jugadores "en lo equivalente a un parque natural gigante, permitiendo vagar libremente y explorar ese país de las maravillas natural, enorme, que son los terrenos de *Halo*".

La UNSC siempre se diseñó para ser algo familiar en nuestra concepción mental de lo que es un mundo moderno, solo que extrapolado 100 años hacia el futuro. Y las razas alienígenas del Covenant, los Flood o los antiguos y extintos Forerunners, cada uno con sus propias filosofías de diseño, cada uno sutil pero único. El Covenant, más abiertamente "alienígena", con sus naves espaciales de ciencia ficción, y sus rifles de energía. Los Forerunners, más mecánicos, muy notables en los gustos de Chispa Culpable 343,



» [PC] Ver el anillo de *Halo* en la distancia es un recordatorio constante de que estás luchando en un mundo alienígena.

pero también en los edificios del propio anillo de *Halo* y en la variada simbología no explicada que decoraban sus interiores. Luego están los Flood, horribles criaturas parecidas a hongos, en extraño contraste con los bordes duros y limpios del mundo cienciaficcionesco, representando visualmente la amenaza que significaban para el orden y precisión de todas las razas civilizadas del universo.

> **"EL JEFE MAESTRO NUNCA PARECIÓ VISUALMENTE ICÓNICO"**
> STEVE ABEYTA

Y luego está el Jefe Maestro, cuya enigmática, posiblemente poco emocionante apariencia, se ha convertido en uno de los personajes más icónicos de los videojuegos. "El Jefe Maestro nunca pareció visualmente icónico", admite Steve, "pero siempre pensé que el diseño era elegante, memorable y sofisticado, sin nada cursi en su apariencia". Steve añade que el Jefe Maestro es prácticamente una extensión estética del diseño de la UNSC; John-117 es tanto un arma como las que usa. "Ahí está el Warthog, ¿verdad? Aparenta algo realmente bien diseñado, parte de un equipo industrial… y el Jefe Maestro parece como perteneciente a la misma familia. Como si en el mundo de *Halo*, la misma compañía hubiera diseñado este Jeep y este traje, con lo que se trata más de que la forma siga a la función: parece más equipación, que un personaje hecho a medida"



» [Xbox] Los últimos niveles de *Halo* ven al Jefe Maestro siempre atrapado en escaramuzas entre facciones enemigas.

Los mundos en los juegos se estaban volviendo más detallados, más intricados, particularmente en PC, con *Deus Ex* y *Half-Life* demostrando que un mundo rico y detallado para explorar podría añadir mayor fidelidad e inmersión al juego. Pero el enfoque de *Halo* para su diseño visual encapsuló una sensación de construcción del mundo, que superó cuanto se hubiera mostrado antes. Había sutileza en todo, y no solo en los variadísimos detalles y decisiones de diseño, también en la forma en que se aplicó la tecnología a nuevas áreas. Steve habla de cómo al líder del proyecto *Halo* se le había propuesto el desafío de idear algo genial, y debido a eso, "Jason se sentó allí durante el fin de semana y cuando llegamos el lunes, dijo: 'Oye, ¡mirad las físicas de esta bandera!', que fue alucinante en ese momento, porque no lo habíamos visto. Y eso se llevó al juego". A los miembros simplemente se les ocurrían ideas, o se les daba la oportunidad de crear algo o ir a la ciudad, dedicando horas a crear algo nuevo y emocionante, por pequeño que fuera, solo para añadir un poco más de detalle al mundo de *Halo*. "Hay docenas de estas cosas que se pusieron, porque a la gente le apasionaba mucho el juego", dice Steve. "Cuando sumas todo, ves por qué hay tanto detalle y amor en el juego". ▶



» [PC] Llega el Covenant; a por ellos, antes de que puedan reagruparse.



» [PC] El Warthog es muy divertido, tanto al volante como manejando su arma.

LAS ARMAS DE HALO

CAMBIA LA SITUACIÓN CON ESTE ARSENAL MORTÍFERO



PISTOLA M6D

■ Pocas veces habrás usado este arma más allá de los momentos iniciales a bordo del Pillar of Autumn. Para nada es mala opción, es simplemente que nunca va a reemplazar a nada que puedas encontrar fácilmente por ahí.



RIFLE DE ASALTO MA5B

■ Básicamente, fondo de armario armamentístico para el Jefe Maestro y los Marines de la UNSC. Será tu elección en la mayoría de *Halo*, más para el corto alcance debido a su débil daño balístico y a su amplia dispersión.



PISTOLA DE ENERGÍA TIPO-25

■ La primera arma Covenant que encontrarás. Resulta particularmente útil tenerla como arma secundaria ya que su energía acumulada eliminará cualquier escudo Covenant, momento en el cual un disparo de rifle terminará el trabajo.



ESCOPETA DE ASALTO M90

■ ¿Qué es un FPS sin su práctica escopeta? Como podríamos esperar, se trata de un arma de corto alcance que ocasiona mucho daño y puede derribar a cualquiera que esté lo suficientemente cerca. La encontrarás al mismo tiempo que a los Flood.



RIFLE DE ENERGÍA TIPO-25

■ El equivalente Covenant a las armas automáticas del UNSC, este rifle de medio alcance podrá no resultar tan útil como la pistola de energía, aún así tiene un buen impacto y aturde levemente a los enemigos. Vigila el sobrecalentamiento, lo cual sucede muy rápidamente.



AGUIJONEADOR TIPO-33

■ Posiblemente, el arma más icónica de toda la serie. La munición del aguijoneador hará impacto, incrustándose en el objetivo, y explotará tras un breve lapso de tiempo. Fija siete o más agujas para provocar una explosión aún más grande, matando a la mayoría de enemigos.



RIFLE FRANCOTIRADOR SRS99C-S2 AM

■ Como el arma más poderosa del juego, al menos en términos de daño, un tirador experto encontrará que el rifle de francotirador ayudará en la mayoría de los tiroteos, al menos antes que la IA enemiga te flanquee. El único problema: sus balas atraviesan el cuerpo de los Flood.



LANZACOHETES M41

■ ¿Qué mejor manera de abatir esos molestos Wraith Covenant, que con explosivos propulsados por cohetes? Como podrías esperar, su munición es limitada y tendrás que fijar tus objetivos sabiamente, pero de todos modos es muy divertido, especialmente en el multijugador.



CAÑÓN DE COMBUSTIBLE

■ Si bien este devastador artilugio solo puede utilizarse en el multijugador de las versiones PC/Mac, es el arma usada por los Hunters en la campaña. Dispara una bola de combustible sobrecalentado, que genera una explosión masiva cuando impacta.

EL LEGADO DE HALO

LOS USUARIOS DE PLAYSTATION TODAVÍA ESTÁN A LA CAZA DE SU 'HALO KILLER', LO QUE INDICA CUÁN IMPORTANTE HA SIDO LA FRANQUICIA. Y HA SIDO UN VENDECONSOLAS PARA MICROSOFT DURANTE AÑOS... QUIENES LO HAN APROVECHADO DE OTRAS MANERAS INTERESANTES.



HALO 2

Cualquier secuela de un gran éxito (no menos un lanzamiento de consola), lo tendrá difícil, pero a Bungie le proporcionaron el tiempo y los recursos para hacer algo especial en 2004. El estudio aprendió lo que funcionaba en el original, y afinó la campaña en conseguir algo aún más cinematográfico. Sin embargo, añadir el multijugador online fue lo que robó el show, trayendo toda la magia FPS en línea a las consolas y demostrando la necesidad de una suscripción a Xbox Live.



HALO 3: ODST

Aunque no lo parezca, este juego de 2009 fue un gran cambio para la serie. Por vez primera, encarnamos a uno de los soldados en el terreno, en lugar de un mejoradísimo guerrero Spartan. La reducción de poderío cambió la forma en la que combatimos dentro de una historia más personal y melancólica, que encajaba muy bien con la historia de *Halo 3* sin dejar de mantenernos en la necesaria ambientación de opera espacial.

HALO 3

Cuando llegó el momento de que *Halo* saltara a la nueva generación, la expectación estaba más allá de lo imaginable. Bungie fue inteligente reteniendo cuanto amaban los jugadores en la campaña, con la batalla contra dos scarabs como algo particularmente memorable. El modo multijugador fue lo que más se destacó, con características como Forge, donde podías crear tus propios mapas multijugador. Este lanzamiento de 2007 definió la generación Xbox 360.



HALO: REACH

La serie ya había contado un montón sobre la caída de Reach, la batalla donde la humanidad perdió su puesto de avanzada galáctico más importante. Este lanzamiento de 2010 fue, pues, una precuela. Y una importante, puesto que significó el último juego de *Halo* desarrollado por Bungie, uno que demostró sus años de experiencia con la serie. Y no dejaron de jugar con las convenciones que se esperaban de la franquicia... El canto del cisne de Bungie. Uno muy querido.





HALO WARS

Por inesperado que resultara el lanzamiento de *Halo Wars*, fue un intento admirable de hacer algo diferente con la franquicia en 2009. Diseñado para traer la estrategia en tiempo real a consolas de una manera realista, y sorprendentemente exitosa. Pero solo fue una distracción para fans, y no consiguió volverse esencial.



HALO 4

Con la imposible tarea de seguir los pasos de Bungie, nació 343 Industries (así llamados, precisamente, por Chispa Culpable 343, de *Halo*). Este juego de 2012 ha sido seguramente el que ha provocado más división de opiniones, pero es innegable que *Halo 4* retuvo mucho de lo que hizo la franquicia tan querida, construido en base al rico Haloverso. Al menos, con *Halo 4* 343 Industries demostró sus capacidades.





HALO: SPARTAN ASSAULT

■ *Halo Wars* podría considerarse un paso en falso, pero tuvo cierto valor para los fans más acérrimos… mientras que este título de disparos jugado con doble palanca de 2013, reprodujo sensaciones *Halo* de una manera confusa, dejando sabor amargo.



HALO: SPARTAN STRIKE

■ Si bien las cosas mejoraron en esta continuación de *Spartan Assault* lanzada en 2015, su insistencia en el enfoque continuo de disparos con mecánica a doble palanca no pudo igualar el sentido de escala, estrategia y habilidad que hizo tan conocida la serie. Al igual que *Spartan Assault*, *Spartan Strike* fue diseñado por 343 Industries y Vanguard Games.



HALO RECRUIT

■ Sería exagerado llamar 'juego' a este lanzamiento de 2017. Exclusivo de VR, realmente se trata de una escena de cinco minutos en la que un nuevo recluta sin nombre conversa con 343 Chispa Culpable, participa en un tiro al blanco de la galería y ve al Jefe Maestro trepando a un Warthog.

HALO 5: GUARDIANS

■ Lanzado en 2015 para Xbox One, esta fue la oportunidad de 343 Industries de mostrar al mundo lo que podía hacer con la franquicia *Halo*. Aún más decepcionante que *Halo 4*, ya que 343 arriesgó en su enfoque, pero fue la historia lo que enfureció a muchos jugadores; la cuestionable decisión de apartar parcialmente al Jefe Maestro no fue bien recibida. Y que Cortana fuera 'la mala' también molestó bastante.



HALO: FIRETEAM RAVEN

■ Este juego cooperativo de 2018 es otro empleo poco habitual de la franquicia *Halo*. *Fireteam Raven* lleva a *Halo* a los arcades, combatiendo con pistola de luz a la manera en como todos hemos jugado alguna vez en nuestras vidas. Naturalmente, está a un mundo de distancia de los típicos juegos de *Halo*, pero ha atraído a algún fanático que otro en los últimos años.





HALO WARS 2

■ Nadie esperaba el primer *Halo* Wars, e igualmente nadie esperaba esta secuela que llegó en 2017. En esta ocasión además hubo un mayor enfoque en la narración, las cinemáticas y la accesibilidad (no todos los fans de *Halo* quieren soportar las complejidades del género de estrategia en tiempo real).



HALO INFINITE

■ Aprendiendo de sus errores, 343 Industries coge por fin el pulso a la franquicia con un título que desbasta y refina todos aquellos logros que hicieron grande al título original, añadiendo saltarina versatilidad lúdica con el uso del gancho, e inmersiva aptitud narrativa de epopeya estelar en mundo abierto. Una joya emocionante y variadísima que pone punto final, por el momento, a esta saga que tanto amamos.



LUIS MARIANO GARCÍA

MAGIA EN DINAMIC PARA EL COMMODORE 64

AUNQUE LOS ORDENADORES BASADOS EN EL PROCESADOR Z80 FUERON LOS REYES, TUVIMOS EN ESPAÑA AUTÉNTICOS EXPERTOS EN COMMODORE 64 QUE CONTRIBUYERON A ENGROSAR UN CATÁLOGO PATRIO NO MUY AMPLIO PERO DE INDUDABLE CALIDAD. ES DE JUSTICIA REIVINDICAR TAN EXCELSO ORDENADOR, EL MÁS VENDIDO DE SU ERA EN EL MUNDO, Y RECUPERAR LA FIGURA DE PIONEROS ESPAÑOLES QUE SUPIERON EXPLOTAR TODAS SUS POSIBILIDADES TÉCNICAS.

POR JESÚS MARTÍNEZ DEL VAS

El libro Guiness de los récords sigue teniendo un pequeño gran espacio para el Commodore 64: la computadora de escritorio que más vendió del mundo. Cifras que oscilan desde los 17 millones de unidades estimadas por la marca matriz estadounidense fundada por Jack Tramiel, a los 12 millones y medio de algunas fuentes actuales que analizan extensamente los números de serie de las unidades fabricadas (MIchael Steil. 01-02-2011)). Aparecida en agosto de 1982, está a punto de cumplir nada menos que 40 años, cuatro décadas en las que aún se mantiene vivo su recuerdo en multitud de comunidades que siguen produciendo software para semejante máquina. Pero el Commodore 64, que sucedió en el mercado al recordado VIC20, no puede ser explicado solo con cifras, ni reseñando su longevidad. Sus juegos, con su suavidad de scroll y movimiento de sprites, y su chip de sonido, el famoso SID (digno de cualquier sintetizador profesional), cautivaron a toda una generación de programadores. Vieron en el Commodore y su pujanza comercial la oportunidad para desarrollar su carrera como diseñadores de videojuegos. Grandes programadores como Andrew Braybrook, Geoff Crammond, Manfred Trenz, Stavros Fasoulas o Jeff Minter llevaron al ordenador al límite de sus posibilidades usando todos los trucos de programación posibles para expandir al máximo las posibilidades de su CPU, un MOS 6510 con unos exiguos 0.985 MHz. Una máquina maravillosa que fue capaz de ofrecer su magia hasta 1994, año en que la compañía entró en bancarrota y el sueño se esfumó.

En España, el Commodore 64 tuvo una penetración modesta en los hogares en comparación al ZX Spectrum o al Amstrad CPC, lo suficiente como para que las empresas españolas que se pusieron en marcha hasta mediados los años 80 no consideraran suficientemente rentable generar versiones de sus juegos para este ordenador. En 1986, Dinamic cambió de mentalidad cuando surgió la ocasión de distribuir sus títulos en el Reino Unido y su concepción del negocio propio se volvió más global. Ocean lanzó el *Army Moves* bajo su sello Imagine, y ya estaba trabajando en la versión de C64 con medios propios, sin firmar siguiera el contrato con los hermanos Ruiz. Abordar el mercado británico, el mercado europeo, no era posible sin lanzamientos multiplataformas, y el C64 era una codiciada pieza del en-



Luis Mariano García, en sus tiempos mozos. Y a juzgar por el paisaje, bastante alejado de un Commodore en ese instante.



» [C64] El movimiento de la ametralladora de la segunda carga de *After The War* fue todo un reto técnico.

LUIS MARIANO GARCÍA

tramado foráneo. Y eso, sin duda, favoreció que la llegada a la Torre de Madrid de un jovencísimo Luis Mariano García Corral, con apenas 18 años, fuera muy bien acogida. Porque era de los pocos programadores españoles que sabía desenvolverse con un Commodore. Y brillantemente.

El primer contacto de Luis no fue sin embargo con un producto de la empresa de Tramiel.

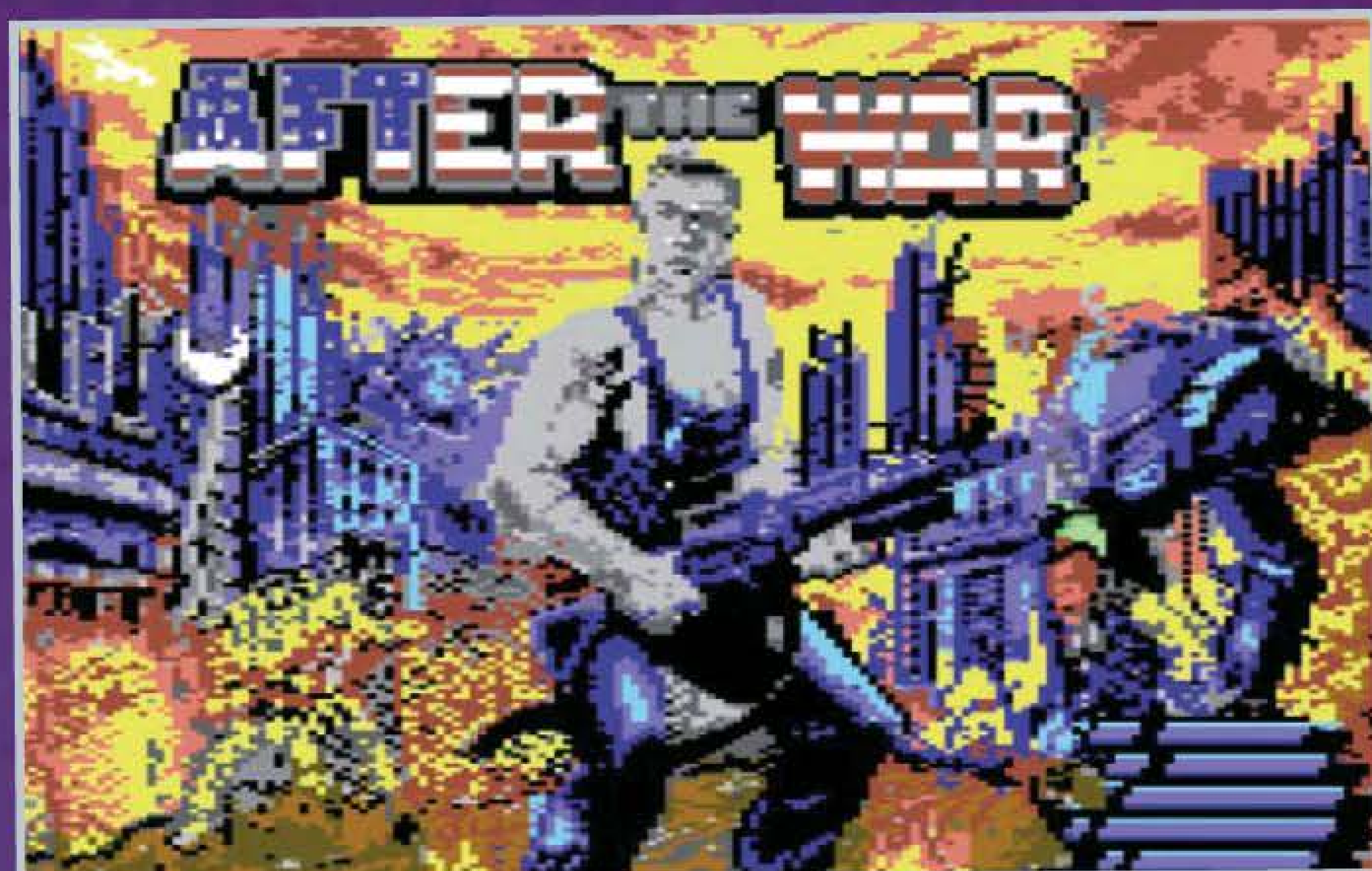
«Yo había visto un Spectrum en casa de un amigo, y me quedé pasmado, nunca había visto un ordenador en mi vida, era la bomba. Una máquina con la que podías jugar casi como los arcades de los bares, en tu casa, todas las partidas que quisieras». Contemplar en funcionamiento el *Scuba Dive* fue algo que aún recuerda como una revelación. Sus padres le consiguieron un carísimo Commodore 64. «No llevaba ni unidad de cinta ni ningún periférico, te los tenías que comprar aparte. Con mis ahorros me compré la unidad de cassette, que me costó 12.000 pesetas. Sería 1986, y tendría 15 o 16 años». Encontró en el BASIC el medio para intentar reproducir aquellos juegos profesionales que cargaba con su cassette, pero se hacía obvio que era un lenguaje de programación insuficiente para lograr esos resultados. Empezó a interesarse por el ensamblador, pero no existía Internet, ni documentación escrita, ni libros: toda la información la obtenía de revistas como Commodore World. Rutinas, instrucciones, metodología... No tenía siquiera un compilador para generar el código máquina, así que ni corto ni perezoso se hizo uno propio en BASIC. Fue cuestión de tiempo conseguir mover sus primeros sprites por hardware en la pantalla, y empezar a pensar en qué aventura poder aplicarlos.



» *After the War* se acompañaba de este plano desplegable recreando una Manhattan apocalíptica... en 2019. Los dibujos de Machuca eran una delicia.

EL ABORDAJE DE DINAMIC

El Commodore 64 era una máquina aparentemente muy limitada, pero su verdadero poder residía en el hardware y en la posibilidad de gestionar aquellos sprites en pantalla, con una fluidez fuera del alcance de los competidores. Aunque para ello, había que asumir ciertas restricciones de color. «Si no recuerdo mal —explica Luis—, los sprites podían tener tres colores como máximo, y eran muy pequeños, tenían 12x21 píxeles, y solo 8 simultáneos por pantalla. Los colores, esos tres, eran los mismos para todos los sprites, pero podían ser diferentes de lo que dibujaras con caracteres en el resto de pantalla, podías jugar con eso». Pero el Commodore guardaba una carta única en su chip de vídeo. «Mediante un sistema de interrupciones, tú podías programar el raster, que te avisara cuando estaba pasando por una parte de la pantalla. Eso permitía esa suavidad que se podía ver en los juegos de Commodore, porque lo que hacías era pintar la pantalla cuando el raster ya había terminado de pintar. Hay un momento que el raster, que es la línea que dibuja los píxeles, llega al final de la pan-



» [C64] Pantalla de presentación de *After The War*, aprovechando a tope la paleta del Commodore.



» [PC] Acción bélica sin tregua en *Arctic Moves*, con momentos muy "Aliens".

» [PC] Plataformeo, acción, explosiones, soldados ultra tecnológicos... *Arctic* lo tenía todo.

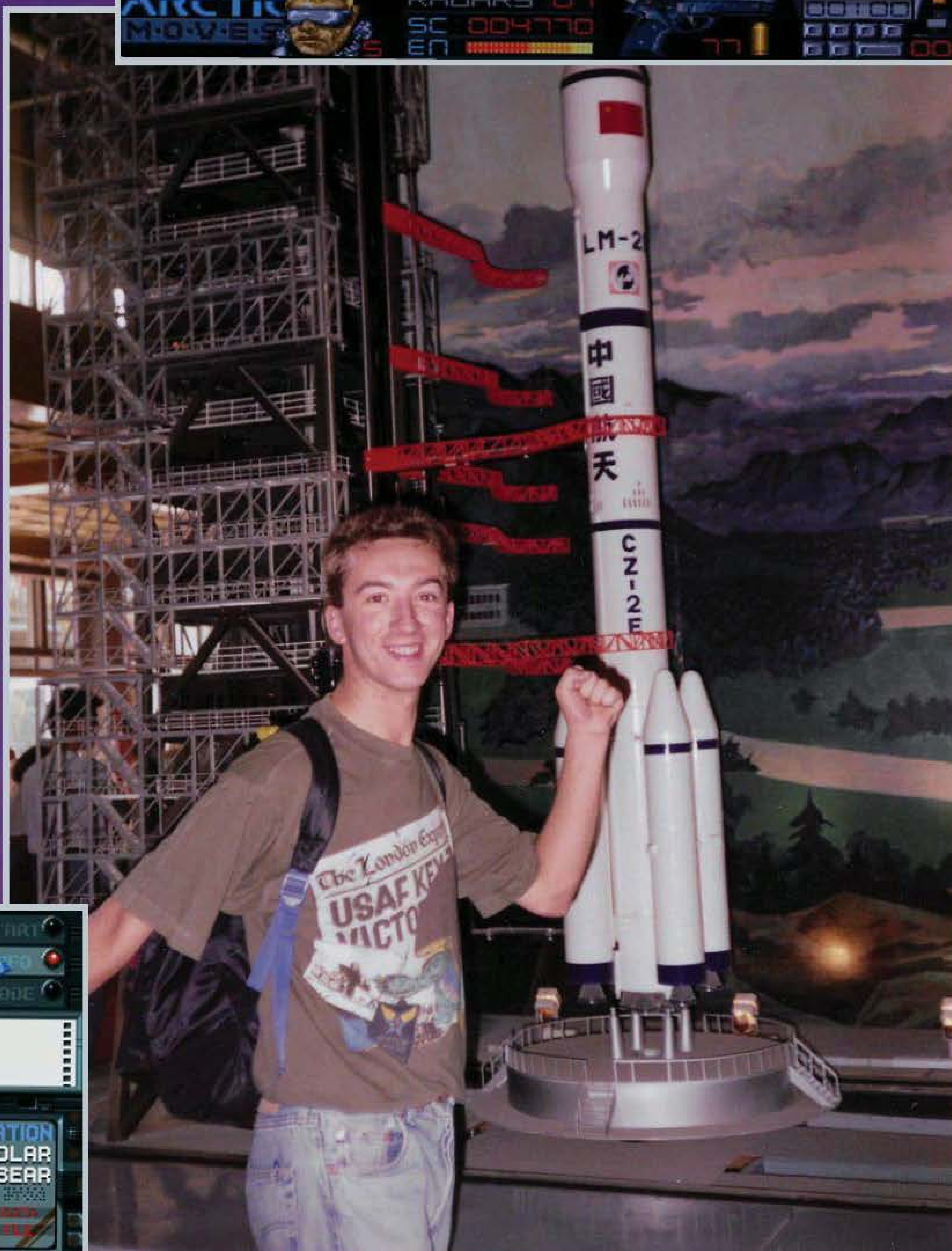


» [PC] *Arctic Moves* comenzó como un proyecto de Atari ST y Amiga, pero no llegó a lanzarse.

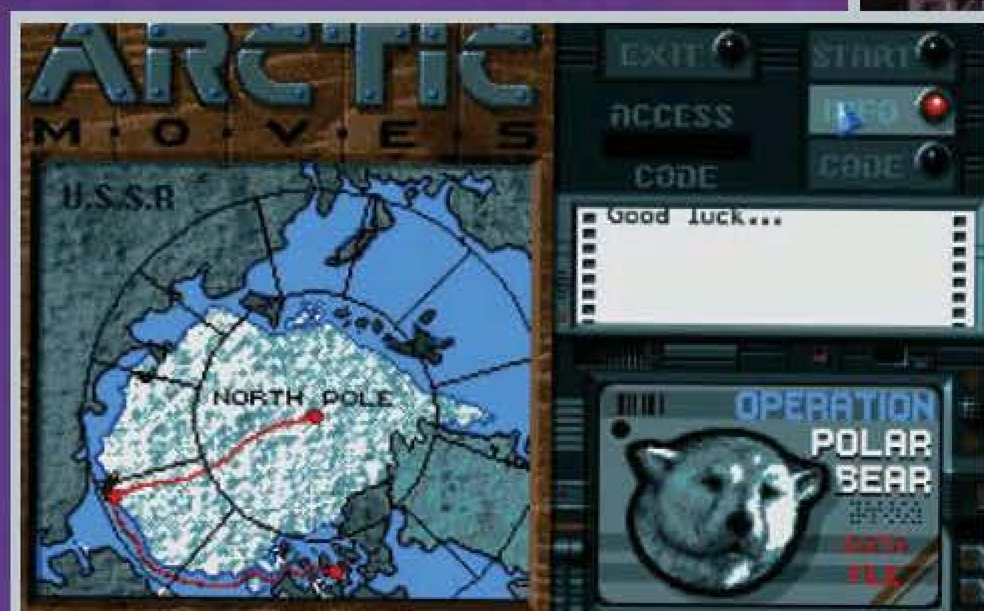


talla, que es la esquina inferior derecha, y tiene que volver a la esquina superior izquierda. Eso tarda unos milisegundos. Hacíamos el trabajo durante ese lapso de tiempo: el chip de vídeo te avisaba en ese momento, "oye, que voy a subir a la parte superior de la pantalla, pinta lo que quieras tú". Y tenías 10 milisegundos para hacerlo, no sé, 100 ciclos de reloj, no podías pasarte de ahí porque si no la pantalla iba a tirones». Esta técnica de interrupciones la llevó Luis más allá en algunos juegos, programando interrupciones propias cuando el raster se encontraba en la mitad de la pantalla. «¿Y qué hacías con eso? Duplicar esos 8 sprites: ponías 8 en la parte de arriba y otros 8 en la parte de abajo, y parecía que había más. Pero claro, era muy tricky todo. O cambiar los colores, podías hacerlo. Lo usábamos en el *After The War*, cambiar los sprites en el medio del personaje. Teníamos una interrupción, y cuando el raster pasaba por ahí, ¡zas! pintábamos otros sprites debajo con lo cual parecía que había más enemigos».

Con todo este conocimiento, se anima a escribir un videojuego muy sencillo (en BASIC pero integrando rutinas en código máquina) llamado *Future Raiders*. Lo manda a la revista Commodore World, apareciendo publicado en el nº 37 de mayo del 87. «Me dieron 5.000 pesetas, el premio del mejor programa de aquel mes. Me animó muchísimo a seguir con ello, y empecé a programar un juego de plataformas». Y en el verano de ese año 1987, fue cuando vio un anuncio de Dinamic en el que se invitaba



» Luis Mariano García, preparado para el despegue.



» [PC] El reporte de nuestra misión en *Arctic Moves* tenía gran atractivo gráfico.

LUIS MARIANO GARCÍA





» [C64] *Meganova* era suave, frenético y muy complicado. Demandaba del jugador memorizar patrones de ataque como si fuese una coreografía.

▶ a cualquier joven programador a remitirles su trabajo para evaluarlo y poder formar parte de su plantilla. A principios de año ya quedó embelesado con el reportaje que El País Semanal les dedicó en su número 512, con un vistazo a las oficinas de la compañía madrileña en la Torre de Madrid. En aquellas fotos aparecían jóvenes programadores, apenas adolescentes, alineados frente a sus pantallas, en una estampa ochentera de éxito empresarial e innovación. Eran imágenes posadas, por supuesto, pero proyectaban sin duda una idea de futuro, que resultaba fascinante. Luis tuvo claro su objetivo. «Me dije "yo quiero estar ahí". Y cogí, grabé en una cinta el embrión de juego y se lo mandé. A los pocos días me llamó Víctor Ruiz por teléfono: querían verme. Y me planté en la Torre de Madrid con mi mochila. Acababa de cumplir 18 años».

Luis no solo era jovencísimo: no tenía ni idea de lo que era en realidad una empresa. Nunca había trabajado. Pero lo que vio en aquella oficina, aquel ambiente de trabajo, le hipnotizó. Supuso un verdadero shock entrar en aquella planta 30 de la Torre con sus espectaculares vistas de toda la ciudad, con las mesas atestadas de ordenadores, diseñadores trabajando con todo tipo de gráficos; compositores probando melodías; programadores escribiendo código. Un grupo de jóvenes, como él mismo, creando algo tan excéntrico y tan novedoso como... videojuegos. Al poco tiempo ya disponía de su contrato de trabajo y se encontraba codo con codo trabajando con un compañero llamado Teddy Ruiz, que estaba inmerso en el desarrollo de un juego llamado *Meganova*. Mientras Teddy avanzaba con las versiones para los ordenadores basados en el procesador Z80 (Spectrum, Amstrad y MSX), Luis sacaba todo el partido del hardware del C64 para darle forma a un matamarcianos de scroll lateral vibrante, que resultó más jugable que el resto de versiones. Todo ello sobreponiéndose a las consabidas limitaciones de colorido. «Tres colores simultáneos, y además, cuando cargas un emulador, ves que era una paleta que viraba mucho hacia el marrón, unos colores muy oscuros, comparados con un Amstrad». El estándar PAL perjudicó cromáticamente a la paleta del C64, dado que estaba diseñada para ser visualizada en televisores bajo el estándar NTSC americano, y en RGB. Bajo estas premisas, el colorido era mucho más vívido que el que pudimos percibir en nuestros aparatos PAL, ciertamente anodino, lo que no contribuyó a la popularidad del sistema en comparación a otros ordenadores británicos. En el apartado musical sí que no existía rival: algunas melodías se componían dentro de las oficinas de Dinamic, pero no era la norma. «Para el SID, las músicas las hacían otros —aclara Luis—. Teníamos las rutinas para las músicas, y algunas se encargaban a un grupo holandés, Maniacs of Noise. En ese momento tan bueno de Dinamic a finales de los 80, donde se exportaban los juegos al Reino Unido, la música venía de ahí. Nosotros escribíamos las rutinas que hablaban con el SID digital, pero lo que es la banda sonora, o la partitura, venía de fuera».

BOINAS VERDES, MACARRAS Y HACHAS VOLADORAS

En Dinamic se instituyó la costumbre de lanzar los juegos para todos los formatos comerciales existentes, una vez comenzó el auge de los sistemas de 16 bits, Atari ST y Amiga. Era la época en la que se ponía en marcha *Navy Moves*, destinado a ser el lanzamiento estrella de la compañía en 1988. Y no solo existían versiones de Commodore 64 en cinta, sino que también se fabricaban cartuchos. «Lo grabábamos en



» [C64] Se conseguían superar las limitaciones de color de la máquina para ofrecer escenarios atractivos.



» [C64] *Meganova* tenía sus momentos claramente inspirados en *Scramble*.

» [C64] La edición británica de *Meganova*, subtitulada "The Weapon", se dejó por el camino la inolvidable portada de Azpiri.





» [C64] *After The War* utilizaba trucos de programación para ofrecernos personajes de gran tamaño.



memorias EPROM, que teníamos que borrar con luz ultravioleta. Grabar una memoria te llevaba horas, y como tuvieras un error tenías que borrarla con esta luz, dejándola en la caja. Era luz ultravioleta de verdad, los chipset pequeñitos tenían una ventana con un cristal, y cuando pasaba por ahí esta luz se borraba por completo. No les podía dar el sol. Llegamos a grabar cartuchos completos, grabábamos un master y luego se enviaba para hacer el resto. Hacer un master no era sencillo porque el Commodore direccionaba 64K de memoria, pero en esos 64K estaba la ROM, se solapaba con la memoria del cartucho... Había que hacer filigranas para que no se pisaran una con otras, y eso se podía hacer por código».

Si en *Navy Moves* el papel de la programación en las versiones Z80 recayó en el genial Nacho Abril, fue Luis quien le acompañó en paralelo trabajando para su C64. «Fue un proyecto fantástico, estoy con él especialmente satisfecho». Pero con una dificultad añadida: la versión para el MOS 6510 era única y particular, y no compartía características técnicas con las de Z80. «Se trabajó en paralelo, se reutilizaban los mapas, pero el código se hacía de cero. Las versiones de Z80 se hacían con el compilador, había rutinas para cada máquina, para los sprites, scroll, música,... Sin embargo, en Commodore había que rehacer el programa desde cero. Sí que es verdad que intentábamos hacerlo a la vez y que quedara más o menos igual. Víctor Ruiz hacía de productor, verificando que todo estuviera hecho al píxel, que quedara perfecto. Hacía un trabajazo en ese sentido, muy perfeccionista y exigente, en eso era muy bueno, porque las versiones quedaron muy bien. Muy parejas todas». A diferencia de *Meganova*, que resultaba muy lineal, *Navy Moves* contaba con fases tan distintas que era como programar dos juegos totalmente independientes. El entusiasmo del equipo por ofrecer un resultado de un primer nivel de calidad era lo que impregnaba el ambiente de trabajo, y le hacía sobreponerse a intensas jornadas de trabajo. «Era el producto estrella de la compañía. Recuerdo quedarnos a trabajar por la noche, con un ambiente muy bueno de trabajo, estabas motivadísimo para que saliera bien. No me importaba quedarme por la noche porque se trabajaba súper a gusto. Con los gráficos estaba Jorge Azpiri, estabas con otras personas que hacían otros desarrollos, luego nos íbamos a cenar, luego a tomar algo, luego a currar, a las 6 de la mañana te ibas a casa a dormir un rato, luego volvías... Lo hacías a gusto, no era una obligación, tengo un recuerdo buenísimo. Motivación pura. Que fuera un juego bueno, jugable, y a que la gente le gustara».

"MIS HIJOS ME DICEN QUE LOS PÍXELES SON MUY GORDOS"

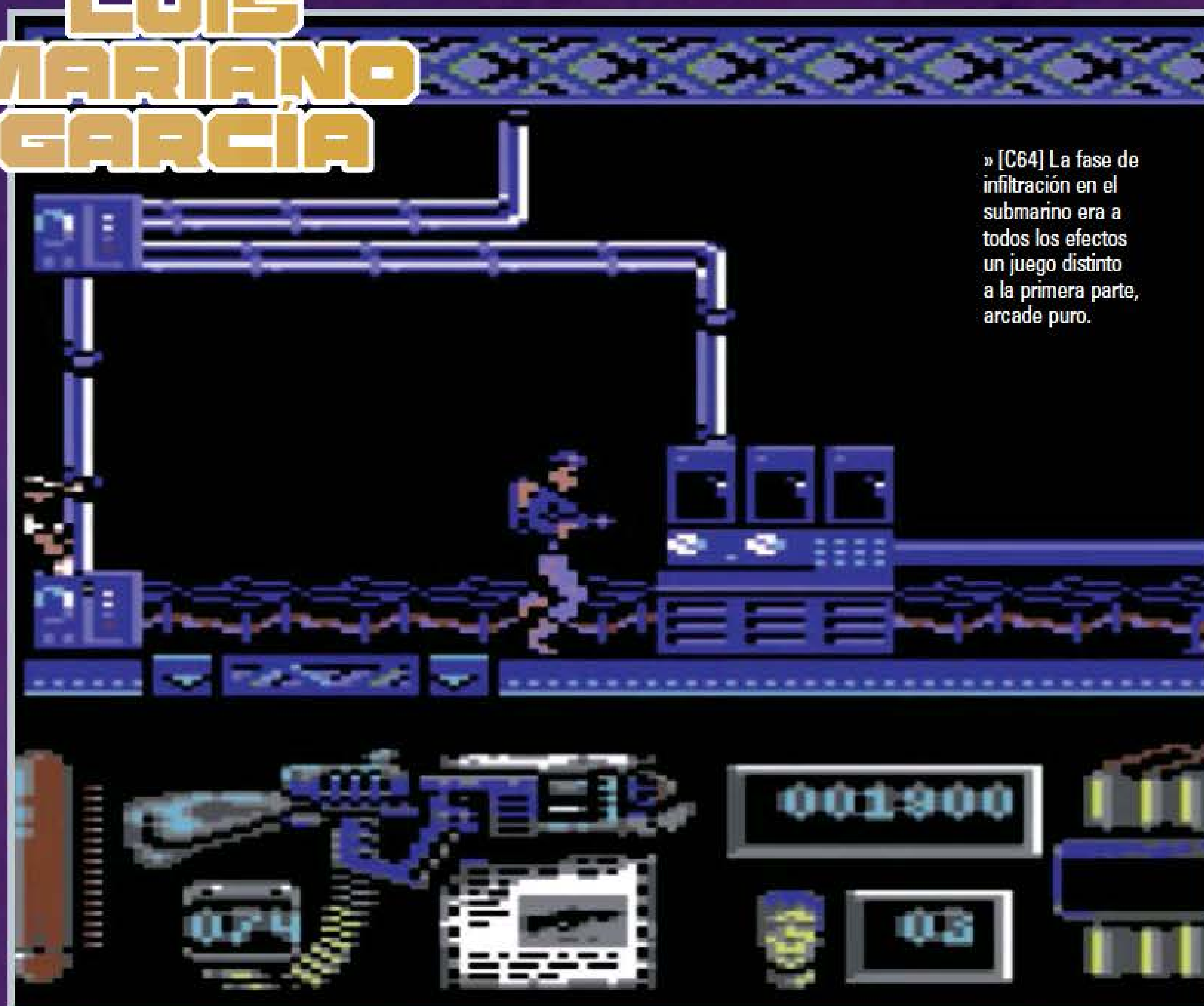
LUIS MARIANO GARCÍA

Y apareció de manera exitosa, aunque no exento de algún que otro error. «Una vez terminado —confiesa Luis— se quedó un bug que siempre me dio mucha rabia: con una combinación de teclas se quedaba el personaje siempre arriba y te podías terminar toda la primera fase sin hacer nada. Si quieres jugar, no vas a hacer eso nunca, pero recuerdo que cuando lo vi me dije: no lo puedo creer que hemos ▶



» [C64] *Navy Moves* conservó en el ordenador de Tramiel toda la jugabilidad de sus versiones hermanas de Amstrad CPC y ZX Spectrum.

LUIS MARIANO GARCÍA


» [C64] La fase de infiltración en el submarino era a todos los efectos un juego distinto a la primera parte, arcade puro.

» [C64] Tiburones, pulpos, morenas… Nuestro marine vivirá al límite bajo el agua.



"NAVY MOVES ERA EL PRODUCTO ESTRELLA DE LA COMPAÑÍA"

LUIS MARIANO GARCÍA

grabado ya el master y ha salido ya con el bug. Ya no tenía remedio, lo corregimos después en un máster posterior. Se ha sabido después, la gente lo ha hecho, en Internet se sabe todo, pero en aquella época nadie se dio cuenta. Había muchos trucos: si ponías el juego en pausa y metías unos códigos numéricos que dejé metidos, te pasabas de una fase a otra automáticamente. Easter eggs, aún hay misterios por descubrir».

En 1989, bajo la figura de Nacho Ruiz como productor, se pusieron en marcha dos proyectos que apuntaban directamente a los 16 bits como objetivo, *After the War* y *Satán*. Mientras el primero era un "yo contra el Barrio" en entornos apocalípticos, el segundo era un competente "homenaje" a *Black Tiger*, lo cual no le restaba méritos. «Estoy más contento del desarrollo de *Satán* —apostilla Luis—, por la mecánica del juego. Los de lucha nunca me han terminado de enamorar. Recuerdo que la parte de sprites grandes fue complicada por el cuerpo del personaje, estaba dividido y se hacía el truco aquel con interrupciones. Y había un reto, unas ametralladoras que giraban en ángulo barriendo. No te voy a decir que fuera chungo, porque chungo no hay nada, pero no era fácil porque era un procesador muy limitado. No tenías multiplicación, no tenías división, solo había suma y resta, solo soportaba la suma de 8 bits y la resta de 8 bits, no hacía nada más. Todo lo demás lo tenías que hacer tú. Hacer un algoritmo de multiplicación era muy costoso en términos de ciclos de reloj. Ahí tuvimos que hacer muchos trucos para que fuera rápido y no se notara demasiado». *Satán* sin embargo era un plataformas clásico con mucha acción, con ese parecido tan comentado a *Black Tiger*. «Había muchas similitudes pero también muchas diferencias. Disparaba hachas, sí, bueno, pero hay mil juegos en que se disparan hachas, pero tenía otras cosas que no eran *Black Tiger*. En la segunda parte eras un mago, podías coger pociones, y hacer cosas distintas». Sin embargo, lamentablemente, ambos juegos llegaron ya un tanto tarde al mercado y con un declive en ventas que parecía inexorable. Los ordenadores de 8 bits morían lentamente, el mercado de los 16 bits no funcionaba en España, y fuera del país los juegos de Dinamic no encontraban un hueco que les proporcionara fama y riqueza. *Satán*, pese a ser un buen juego, pasó relativamente desapercibido. En aquella época estaba ya en marcha un proyecto sorprendente, que pudo quizá cosechar un éxito mayor, pero que nunca llegó a aparecer… a pesar de ser una esperada secuela. Y Luis iba a tener en él un papel inesperado a lo largo de varios años.


» [C64] Dinamic se esforzó para que la jugabilidad de todas las versiones fuese lo más parecida posible.


» [C64] El océano de *Navy Moves* estaba plagado de gigantescas criaturas, final boss incluido.

EL FRÍO DEL ÁRTICO… Y DEL MERCADO.

«El mercado de fuera era durísimo —asegura Luis—,y en Dinamic la transición de 8 a 16 bits fue muy mala, pero también con mala suerte, por no haber sabido o podido dar con un título que pudiera haber tenido ese éxito. Podría haber sido el *Arctic Moves*, que se empezó en esa época, pero no fue así».

Arctic Moves era la continuación de *Army Moves* y *Navy Moves*, y no era cualquier cosa: se trataba de los títulos más emblemáticos de la trayectoria de Víctor Ruiz, con el permiso de *Profanation*. Los puentes destruidos, las selvas y los océanos daban paso a los congelados paisajes del Ártico, en una base enemiga. «El *Arctic* lo empezó otra persona, Javier Fáfula, que estaba in house, y se empezó en el 88, o por ahí. Recuerdo la primera versión que se empezó fue para 16 bits, y no tenía que ver con lo que salió después. Cuando ya llevaba un tiempo el desarrollo, se decidió que quizá la mecánica no era la más adecuada. Víctor no estaba del todo convencido, y decidió tirarlo todo a la basura y empezarlo de cero». Sin embargo, Javier Fáfula salió de la compañía, y Luis se hizo cargo del "reboot" del proyecto.

«Empezamos en Atari ST e íbamos haciendo la versión de Amiga, el código era casi igual, se escribía todo en ensamblador. El código del juego era común: cambiabas rutinas de sprites, y las que tenían que ver con el pintado de la pantalla y el sonido». El tiempo seguía pasando y el mercado descomponiéndose. Pese a que se llegaron a finalizar las dos versiones, nunca llegó a lanzarse comercialmente, y el proyecto,

» [C64] *Satán* fue un proyecto muy satisfactorio para Luis, un arcade plataformero ejemplar.





» [C64] El homenaje a *Black Tiger* era evidente, aunque el juego tenía su estilo propio.

acabado hasta el final, se guardó en un cajón para no ver la luz. Luis se encargó más adelante de, al menos, rescatar la versión de Atari ST (la de Amiga se perdió, lamentablemente) para aparecer en una revista, y que los aficionados pudieran descargarla y jugarla. Si *Arctic Moves* se abandonó a finales del 90, en 1991 Luis dejó definitivamente la compañía. En 1992 comenzó a hacer el Servicio Militar Obligatorio, y fue precisamente la mili la que devolvió la aventura ártica a la vida, rescatada del frío olvido. «Se me quedó esa espinita —recuerda Luis— y cuando estaba haciendo la mili (se tiene mucho tiempo) un día empecé a pensar: molaría hacerlo en PC. Ya había tarjetas gráficas que pintaban más de 4 colores. Los primeros PC tenían la CGA con 4 colores. Ya habían salido las EGA, que pintaban 16».

Dicho y hecho, Luis recuperó todo el código, con la dificultad de que el PC era una máquina totalmente diferente a aquellos ordenadores de 16 bits. Reescribió de cero todo el programa. «Con la mili tenía algún día libre, alguna tarde, y aprovechaba. Los gráficos eran los mismos del Atari ST, la música era la misma, todo era idéntico, y poco a poco se fue haciendo». Se terminó la versión en el mismo año 1992, y todavía quedó inédita unos pocos años más, hasta que un día, Luis pensó que podría ser una buena idea retomar el contacto con Víctor. «Le llamé: "oye, que he terminado el *Arctic* para PC". "¿En serio? Pues vente un día a vernos"». Los Ruiz habían vuelto a la vida tras un periplo en el desierto gracias a *PC Fútbol*, bajo las siglas de Dinamic Multimedia. «Y me dijeron: pues lo vamos a publicar. Vio la luz varios años después de cuando tenía que haber salido, para PC era un juego fuera ya de lo que se publicaba en esos años. Pero me hacía especial ilusión. Si hubiera salido en el año que tenía que haber salido, hubiera sido la bomba. Mis hijos lo han jugado y me dicen: los píxeles son muy gordos». Así fue como el juego se editó en 1995. Habían pasado tres años desde que la mili sirvió de inspiración para aquel juego de



» [C64] *Satán* tenía las habituales dos cargas, muy distintas entre sí.

guerra. Un juego rápido, escrito en ensamblador, compatible con todas las tarjetas gráficas de la época, y que resultaba a esas alturas un producto casi anacrónico. Apareció por los canales habituales de la compañía, el fecundo kiosco que ahora se ha convertido en un espacio en extinción, pero que para la saga *PC Fútbol* fue la catapulta del éxito. Llegó el *Arctic Moves*, pero se fue el sueño de una profesión. «Se quedaron ahí los videojuegos muy a mi pesar, me hubiera gustado continuar. Durante aquellos años lo pasé mal, era un trabajo que me gustaba mucho, te ves fuera, quedó muy poca gente. Dinamic quebró hasta que arrancaron con el *PC Fútbol*, y pasaron unos años en los que no hubo nada. El resto de compañías desaparecieron y en el sector no había nada de trabajo. Algunos compañeros trabajaron un tiempo en Inder, que se dedicaban a la fabricación de máquinas tragaperras: llegaron a hacer un arcade del *After The War*, el *Megaphoenix*, estarían uno o dos años allí, pero nos fuimos desvinculando del mundillo. Marcos Jourón volvió a Dinamic Multimedia. Llegué a estar con ellos en sus oficinas porque grabamos algún programa de TV, pero ya estaba desvinculado. Me hubiera gustado volver, pero mi vida se fue por otro derrotero».

Luis fue sin duda pionero en su campo, uno de los poquísimos programadores profesionales españoles que dominaron el Commodore 64. Compartió algún tiempo en Dinamic con un compañero, Fernando Jiménez, que posteriormente se fue también a Inder a trabajar con los arcades. Aquella maravillosa etapa laboral de Luis durante los 80 le dejó también algunas enseñanzas, que atesora y lamenta a partes iguales. Son reflejo de la forma de vida de aquellos genios adolescentes del ordenador, casi niños, hace cuatro décadas. Derrocharon talento y entusiasmo con una generosidad sin límite. El tipo de generosidad libre de contaminación, de quien no ha conocido aún el desengaño laboral, los embistes de la competitividad ni los vaivenes de la implacable economía. «Cuando estaba en Dinamic yo había empezado con la licenciatura de Informática, pero yo me creía más listo que nadie y dije "no, yo hago videojuegos". Y me salí. Lo dejé. Y luego me arrepentí. Me dije: "he hecho el tonto". Lo que hice fue, cuando ya estaba trabajando en mi actual puesto, meterme en la UNED, y hacerlo allí. Mucho más costoso, no hay clases presenciales, te curras tú todo,... Cuando lo hice no había Internet. Recuerdo que parecían unas oposiciones, te comprabas unos libracos impresionantes, y te decían qué día iba a ser el examen, como una oposición.

Te ibas a la Casa de Campo con 1000 personas en uno de esos pabellones enormes, hacías tu examen y a las dos semanas te decían tu nota. A veces, si tenías alguna duda, escribías al profesor. Hoy día lo piensas, con los avances gracias a Internet, los cursos que puedes hacer, y es otra cosa. Conseguí sacarme mi título, y por lo menos corregí ese error. Es de los errores más grandes que cometí en mi vida, dejar la carrera. Llegas con 18 años, te contrata la empresa de tus sueños, y te crees el rey del Mambo. Un trabajo chulísimo, bien pagado, y hacías lo que te gustaba. Pensabas que iba a durar toda la vida. Y no. Fueron años maravillosos y ya está, pasas a otra etapa que también fue maravillosa. Pero la motivación de aquellos años nunca la he vuelto a encontrar».

LA EVOLUCIÓN DE

BATTLETOADS

Para enfrentarse a las Tortugas Ninja, el artista Kevin Bayliss creó los Battletoads. Y su debut en NES generó una serie. Kevin y Paul Machacek de Rare se unen al director del reinicio, AJ Grand Scrutton, para discutir sobre la evolución de la franquicia.

TEXTO DE RORY MILNE



KEVIN BAYLISS
» El creador de *Battletoads* está realizando un tributo musical en formato cómic, *Salamandos*, con el músico David Wise.



PAUL MACHACEK
» Paul Machacek trabajó en varios proyectos de *Battletoads*, y aportó control de calidad para el reboot lanzado en 2020.



AJ GRAND-SCRUTTON
» AJ Grand-Scrutton, fundador de Dlala Studios, dirigió el reciente reboot de *Battletoads*. Y tiene ideas para su secuela.

Al contrario que hoy día, no existía la información instantánea a principios de los noventa; con lo que el fundador de Rare, Tim Stamper, supo por vez primera sobre las Tortugas Ninja Adolescentes Mutantes (más conocidas como las Tortugas Ninja, o simplemente TMNT) mucho tiempo después de que volvieran loco al público estadounidense. Dado el enfoque de Tim para con su empresa, centrado en el desarrollo para NES y mayormente en jugadores americanos, además de sus intenciones con crear una nueva (y propia) IP, se entiende que el siguiente movimiento de Tim fuera generar ideas para un título de NES en torno a un equipo que rivalizara con las populares tortugas. Así lo recuerda Paul Machacek, de Rare: "recuerdo una conversación con Tim, Mark Betteridge, Kevin Bayliss y yo mismo, donde se llegó a un entendimiento en cuanto a que la dirección inicial del nuevo juego estaría basada en algo protagonizado por ranas o sapos peleones. La estrecha relación laboral de Jim con Mark arrancaría el desarrollo del juego, con Kev como responsable de diseñar el aspecto de los personajes".

Reflexionando sobre sus inspiraciones para crear estos luchadores anfibios, Kevin Bayliss cita sus pasiones de la infancia y la adolescencia, cuya combinación encajaba perfectamente: "cuando era niño, me interesaba mucho la historia natural, y el estanque de vida silvestre en mi jardín trasero", sonríe Kevin. "Era como un mundo de pequeños monstruos, y a menudo los dibujaba o pintaba después". Mis favoritos eran las ranas, sapos o tritones, porque eran como versiones en miniatura de las películas de serie B sobre dinosaurios en los años cincuenta. También fui un gran fanático de las artes marciales en mi adolescencia, y mi héroe absoluto fue Bruce Lee".

Por supuesto, Kevin todavía debía combinar estos dos temas dispares de una forma estéticamente agradable, y no fue hasta su segundo intento en que su jefe dio aprobación: "dibujé una mezcla de mis dos intereses principales, y garabateé tres ranas en un nenúfar con nunchakus y espadas, con el título 'The Amphibi-uns'", revela Kevin. "Era ambiguo, y significaba que yo podría introducir tritones y salamandras. A Tim le gustó la idea pero odiaba el nombre, así que se nos ocurrió 'Battletoads' y decidimos alejarnos de las artes marciales haciéndolos algo más futuristas y fantásticos".

Más allá del aspecto y tono de los Battletoads, Kevin desarrolló y diferenció a los personajes tras inspirarse en uno de sus títulos de consola favoritos. "Disfruté jugando el juego de PC Engine *China Warrior*, que presentaba un personaje tipo Bruce Lee", afirma entusiasmado Kevin. "Ocasionalmente, podías hacer que su puño 'creciera' para conseguir así un mamporro superpoderoso. Así que decidí hacer algo así con los sapos: los dibujé con brazos que se convertían en hachas, taladros y todo tipo de objetos peligrosos. Fue una manera maravillosa de dar a cada sapo una identidad diferenciadora".

El beat'em up o 'Yo contra el barrio' en la mente de Kevin estaba tomando forma en el papel, pero el diseñador de *Battletoads* Tim Stamper prefirió una dirección ligeramente diferente, así que optaron por un término medio de mutuo acuerdo: "había jugado mucho a *Double Dragon* en los salones recreativos", recuerda Kevin, "pero Tim quería más variedad, y comenzó a planificar distintas ideas mientras yo me concentraba ▶

"Dibujé una mezcla de mis dos intereses principales, y garabateé tres ranas en un nenúfar con nunchakus y espadas"
KEVIN BAYLISS

ETAPAS EVOLUTIVAS:

COMBATE CHIFLADO



NUEVO grupo de Telegram (12/03/2022)
https://rebrand.ly/byneon

LOS ATAQUES MAJARETAS DE RASH, ZITZ Y PIMPLE

BATTLETOADS (GAME BOY)



Zitz despacha a los malosos con el Big Bad Boot en su misión para Game Boy, sacándolos así de la pantalla. También tiene el Anvil Slam, con su mano transformada en yunque gigante aplasta-sanguijuelas, ¡y el Jet Ski Swing, donde usa... una moto acuática como bate de béisbol!

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS



El Battletoad Butt hace crecer unos cuernos de carnero a Pimple que lanza a sus enemigos por los aires en *Battlemaniacs*. También tenemos el BT Big Hammer, que convierte su puño en un poderoso mazo. Y el Wun-Tun Stomp, que añade brutal peso específico a su pie justiciero.

BATTLETOADS (ARCADE)



El Steel Claw Strike es uno de los ataques más sangrientos de Rash en el *Battletoads* de recreativa. Spiked Boot Thrust añade pinchos al ya conocido Big Bad Boot, y Flying Battleaxe convierte su pie en un afilada hacha con la que puede decapitar a un jefe.



» [NES] Aunque abarca múltiples géneros, *Battletoads* arranca repartiendo bofetadas con ataques brutales.



» [Arcade] *Double Dragon*, influencia principal para los elementos 'Yo contra el barrio' de *Battletoads*.



rebrand.ly/byneon
byneon Neon147



en los elementos de lucha. ¡Creo que si hubiera trabajado solo en el juego, habría sido uno con más peleas y menos plataformas! Son embargo, fue divertido trabajar en los diferentes géneros, y no sé si se habría recordado del mismo modo que si solo hubiera sido un beat'em up".

Tim Stamper hizo todo lo posible en abarcar géneros mientras diseñaba los niveles de *Battletoads*, que incluían un nivel de nombre extraño situado en un pozo profundo y peligroso. "Tim siempre encuentra maneras de crear niveles de estilos diferentes", señala Kevin. "Iba a su oficina, y veía en su mesa de dibujo un papel enorme con las paredes dibujadas y seccionadas para moverse en [scroll] parallax y crear así Wookie Hole... pude ver que esto abría más oportunidades a la diversión. Le encantaba jugar con los efectos 3D, y Mark Betteridge fue genial al juntar sus ideas de tal manera que los controles se sintieran perfectos".

B*attletoads* alucinó a los visitantes del CES en su debut, y algunos preguntaron si realmente se ejecutaba en una NES. Se planeó una versión para Game Boy, hasta Paul Machacek apuntó una secuela única. "El trabajo de ingeniería tuvo que hacerse desde cero, y con algo de diseño y arte nuevo podríamos conseguir un título independiente que los fans de la NES querrían comprar", razona Paul. "El primer nivel tenía una fuerte reminiscencia a la primera fase de NES, para conferir a los jugadores una sensación familiar, aunque con una nueva capa. Después de eso tuvimos rápidas persecuciones, niveles de esquiva / tiroteo bajo desplazamiento vertical, y combate aéreo". Con este último se introdujo un género no visto en el original de NES, ya que la secuela de Game Boy añadió variedad con escenarios estilo matamarcianos. "Disparar a nuestros enemigos era el paso siguiente lógico", considera Paul, "así que añadimos niveles de vuelo, basados en el combate espacial. Al final del primer escenario, tu sapo salta a un vehículo volador y evoluciona a través de agujeros en el muro mientras evita o dispara cosas. Eso termina con un jefe que puedes derrotar si destruyes secciones específicas, pero esto no parecía suficientemente violento cuando lo disparabas... ¡así que hice temblar la pantalla, para enfatizar más ese punto!".

El *Battletoads* portátil resultaba aún más diferenciador con un nivel en el cual el sapo era perseguido a través de varios túneles por una roca... o eso parecía. "¡Ay, querido! No era una roca, ¡era un cerebro!", suspira Paul, "y el túnel, era el intestino de un gusano gigante. Algunas de las ideas para Brain Chase procedían de trucos cada vez más complejos que esta-



» [Game Boy] El *Battletoads* de Game Boy es diferente del de NES, e incluye un nivel estilo matamarcianos.



» [NES] Uno de los primeros niveles que no son de lucha, te hace descender por un pozo infestado de enemigos.



ETAPAS EVOLUTIVAS: DESAFÍOS DIVERSOS

¡DESDE MOTO JETS Y ACORAZADOS ESPACIALES, A JEFF EL TRINEO!

BATTLETOADS



El gran disfrute de *Battletoads* es que no es solo un juego de mamporros; es multigénero. Debes abrirte paso por un profundo pozo lleno de enemigos y ascender por una torre giratoria, pero la carrera de obstáculos en moto jet es su desafío más memorable.

BATTLETOADS/ DOUBLE DRAGON



El crossover de *Battletoads* presenta pruebas de agilidad como colgarse de los salientes avanzando por territorio enemigo. Y algún nivel puramente matamarcianos como en la versión Game Boy, donde te enfrentarás a un acorazado del espacio.

BATTLETOADS (2020)



Además de su nivel a bordo de una moto jet (en 3D), este reboot presenta desafiantes puzles, muchas plataformas y tortazos de la vieja escuela, ¡aunque también te desafía a montar sobre un diplomático inconsciente llamado Jeff como un trineo sobre hielo!

ba desarrollando para efectos visuales. Teníamos caminos en ángulo de 45 grados, donde corrías de izquierda a derecha, o te caías por los bordes, saltabas por las esquinas... ¡y el cerebro hacía trampa! Podría hacer trucos para cogerte, si estuviera fuera de pantalla demasiado tiempo". A pesar de que *Battletoads* para Game Boy reutilizó el arte de la caja original, las reseñas indicaron justamente que fue una exclusiva para el sistema... y todo condujo a un vínculo con una inspiración principal para las series. "Nuestro agente en Miami, Joel Hochberg, había estado registrando todo tipo de IP durante años en aquel momento", explica Paul. "Habíamos trabajado con Tradewest, que había publicado *Double Dragon*, y se decidió que se podrían enlazar las dos franquicias, en un esfuerzo por seguir publicando juegos de *Battletoads*".

Hubo, sin embargo, ciertos ajustes que debían hacerse a la probada fórmula de *Battletoads*, ya que la adición de la otra franquicia traería atenuar la locura. "Hacíamos los puños, las botas y las explosiones más grandes, ¡eran todo chifladuras exageradamente caricaturescas!", asegura Pablo sobre los títulos anteriores. "Tuvimos que bajar un poco todo a tierra. Cuando introdujimos personajes de un 'Yo contra el barrio' más tradicional, lo hicimos con la esperanza de que sobrevivieran en un mundo de sapo contra cerdo. Se convirtió en una mezcla entre los estilos de ambas franquicias".

Además de ajustar el tono, lo ecléctico de las mecánicas que hicieron tan conocidos los dos primeros juegos de *Battletoads* se refrenó ligeramente para el título híbrido. "*Double Dragon* era un beat'em up, por consiguiente tuvimos que inclinarnos más hacia esa dirección que en la diversidad de estilos que habíamos propiciado para *Battletoads* hasta ese momento", reconoce Paul. "¡Así que solo se nos permitió forzar las cosas hasta cierto punto, a pesar de que teníamos una refriega en el exterior de una nave espacial! Pero desde un punto de vista artístico, aquella asociación no habría sido algo de mi elección... ya que no era un gran fanático de los juegos de lucha, aunque había escrito varios juegos con elementos de los juegos de lucha".

> "Habíamos trabajado con Tradewest, que había publicado Double Dragon, y se decidió que se podrían enlazar las dos franquicias"
> **PAUL MACHACEK**

Siguieron dos *Battletoads* más, aunque *Ragnarok's World* fue una versión para Game Boy del original, y *Battlemaniacs* para SNES un port mejorado con diseño de niveles y combate modificados. "Cuando originalmente me pidieron que llevara el juego de NES a Game Boy me negué, y escribí algo más para Game Boy con Kev llamado *Battletoads*", recuerda Paul. "Tiempo después terminé haciendo aquella versión, pero con un nombre extrañamente diferente: *Ragnarok's World*. Mark se fue a hacer *Killer Instinct*, así que Brendan Gunn fue reclutado para escribir el código de *Battlemaniacs*. Utilizó gráficos renderizados en estaciones Silicon Graphics; llevábamos haciendo esto un par de años. *Battlemaniacs* también fue un paso más allá en cuanto a lo que habíamos hecho con NES y Game Boy, lo cual nos permitió trabajar con la tecnología de renderizado de una manera más intensa".

Entonces, Kevin Bayliss comenzó a trabajar en un proyecto aún más ambicioso: una recreativa de *Battletoads*. "En un principio quería crear un ▶



» [Game Boy] Como en el juego original, hay una persecución frenética por un laberinto en el *Battletoads* de Game Boy.





» [SNES] De los títulos originales, *Battletoads/ Double Dragon* es la que atesora más peleas.



» [SNES] *Battlemaniacs*, una versión modificada del *Battletoads* de NES con mejores gráficos y música.



» [SNES] Hay bonus repartidos por *Battletoads/ Double Dragon* que proporciona puntos y vidas.

juego de lucha uno contra uno", revela Kevin, "pero Tim quería algo más variado para mantenerlo en línea con el juego de NES. Así que Chris Sutherland, Gregg Mayles y yo añadimos cavernas de hielo con pendientes, una gran batalla con un jefe en 3D y un matamarcianos horizontal con gráficos renderizados en 3D. Jugamos mucho con el escalado de sprites, añadiendo profundidad y perspectiva".

Pero aunque no tenía fases de lucha, en el arcade *Battletoads* se peleaba todavía más que en los juegos previos, así que fue diseñado intencionadamente para una audiencia de jugadores más adultos". Queríamos dar a los sapos una ventaja mayor con la que competir con los otros juegos existentes en los arcades de entonces, que eran bastante violentos", observa Kevin. "¡Mis partes favoritas fueron las perforaciones de cabezas, y el general Vermin literalmente 'Grabbed by the Ghoulies'! Traté de poner la mayor cantidad de humor posible para evitar que todo fuera demasiado oscuro, y como los enemigos eran monstruos, así nos divertimos mucho más".

Tristemente, la recreativa de *Battletoads* llegó en un momento en que los 'Yo contra el barrio' languidecían, y la serie se estancó con él. Dos décadas después, uno de los sapos hizo un cameo. "Me encantó la interpretación de Rash para la Temporada 3 de *Killer Instinct*", sonríe Kevin, "y me sentí muy orgulloso cuando lo vi añadido a un juego para el cual había diseñado y creado los personajes originales. ¡Especialmente, después de haber sudado en un traje de captura de movimiento, en el que incluso me lesioné, para crear los gráficos! Espero que los otros dos sapos, y posiblemente alguno de los villanos, lleguen también a *Killer Instinct* en algún momento"

Mientras tanto, AJ Grand-Scrutton, CEO de Dlala Studios, trabajaba en segundo plano aunque duramente, para traer de vuelta a los tres Battletoads. Era un gran fan de la serie antes de reiniciar esta en 2020: "El primer juego de *Battletoads* que jugué fue el crossover *Battletoads/ Double Dragon*", recuerda AJ. "fue en NES, tengo muchos recuerdos míos y de mi primo Jamie jugándolo. Alquilamos *Battletoads/Double Dragon* un montón de veces. Pero cuando realmente me enamoré de la serie, fue cuando descubrí el *Battletoads* original; disfruté los primeros tres niveles, pero luego... ¡llegué al Turbo Tunnel!".

En el momento de reimaginar las series, AJ trajo a dos artistas de *Earthworm Jim* para dar a los sapos una nueva apariencia, lo que llevó el reinicio al mundo visual de los dibujos animados clásicos. "Mike Dietz y Ed Schofield son muy buenos amigos míos", explica AJ, "y les pedí que exploraran mucho el diseño de los personajes. Los *Battletoads* originales tienen estas grandes



» [Arcade] Aparte de algunas distracciones divertidas, la recreativa de *Battletoads* es un beat'em up de principio a fin.



» [Arcade] El pozo profundo del arcade se basa en el original, pero con más peleas.





» [PC] ¡El combate actualizado en el reboot incluye trabajo en equipo, combos y una cocina!

"Pimple es el fortachón, pero queríamos aportarle estilo: su metamorfosis en tren y la caída de sarcófago"
AJ GRAND-SCRUTTON

expresiones estilo Tex Avery, así que conservamos algunas de ellas. Me encantan los dibujos animados de los noventa y principios de los noventa, cuando era más joven". El diseñador también quería actualizar el combate desde previos *Battletoads* para reflejar la tendencia en los beat'em ups, lo cual requería analizar los estilos de los distintos sapos. "Observamos los caracteres de los personajes", recuerda AJ, "y pensamos en los que deberían ser sus estilos de lucha. Así pues, Zitz es rápido y contundente, Rash es un poco bala perdida, no parece que le guste saber lo que está haciendo pero sin duda tiene nivelazo debajo de todo ello. Y Pimple es el fortachón, pero queríamos aportarle estilo: su metamorfosis en tren y la caída del sarcófago".



» [Game Boy] A pesar de lucir otro nombre, *Battletoads In Ragnarok's World* es una conversión del original para NES.

Siguiendo la tónica de los *Battletoads* originales, el reboot abarcó multitud de géneros. "Rara vez jugaste un género en el *Battletoads* original durante uno o dos niveles seguidos, así que buscamos combinar géneros", argumenta AJ. "¡Teníamos trabajos ingratos, donde masajeabas a un extraterrestre… o cabalgabas la espalda de un diplomático inconsciente! Y adoro los niveles de bonus en *Earthworm Jim* con su cohete, así que miramos el Turbo Tunnel a través de esa lente".

Aunque se hizo casi 30 años después del original, Dlala no luchó para conseguir que sus *Battletoads* se sintieran auténticos, lo que AJ atribuye a la naturaleza ecléctica de la serie: "Una vez tuvimos a estos tres sapos estúpidos transformándose en cosas, obtuvimos parte de un código de trucos", siente AJ, "porque instantáneamente tuvimos algo que comenzó a sentirse como *Battletoads*. Cada juego de la serie que hizo Rare se percibe diferente al resto, y sentimos que debíamos mantener la tradición viva con *Battletoads* 2020. Forjamos una excelente relación con Rare, y me encantaría volver al 100 % al universo de los *Battletoads*".

El creador de los sapos, Kevin Bayliss, puntúa alto el reinicio, pero también tiene elogios para el original de NES. Y particularmente, lo que logró en aquel hardware de los ochenta. "Tienes que recordar de lo que era capaz la NES, antes que puedas compararla con cualquier cosa que puedas comprar hoy", matiza Kevin. "incluso las cosas 'retro' modernas no suponen una comparación justa, porque no hay límite en lo que puedes crear ahora. Mira la variedad en *Battletoads*: es tan colorido. ¡Y la música de David Wise es 'sapoabsolutamente' genial! Estaba por delante de su tiempo, en muchas formas".

» [Xbox One] Rash representa a los Battletoads en el reboot de *Killer Instinct* para Xbox One.



ETAPAS EVOLUTIVAS:

¿QUIÉN ES EL JEFE?

RATONES PELEONES, CERDOS PETREOS Y TOROS FEROCES

BATTLETOADS



Los encuentros con los jefes varían. Hay un combate uno contra uno, con el toro antropomórfico General Slaughter y el jefe del ejército de ratas de la Reina Oscura, Big Blag. En el enfrentamiento final, la reina se convertirá en un tornado.

BATTLETOADS IN BATTLEMANIACS



Los jefes son escasos en *Battlemaniacs*, pero hay dos especialmente memorables: Rocky suena adorable, pero es un cerdo gigante hecho de rocas que intenta hacer puré de sapo. Y luego está la Reina Oscura, que dispara proyectiles mientras se teletrasporta alrededor de su torre de piedra.

BATTLETOADS (ARCADE)



La recreativa recupera los villanos recurrentes Big Blag y General Slaughter, ¡pero su hardware arcade permite a los Battletoads arrojarlos directamente a la pantalla! Otro jefe destacable es la enorme serpiente Karnath, cuyo ataque consiste en mutilar sapos con sus colmillos.





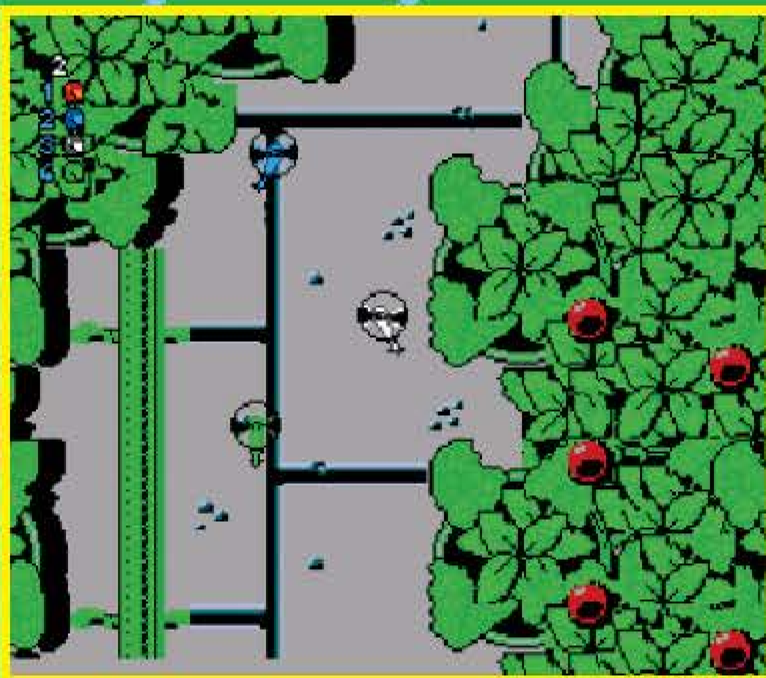
LA EVOLUCIÓN DE

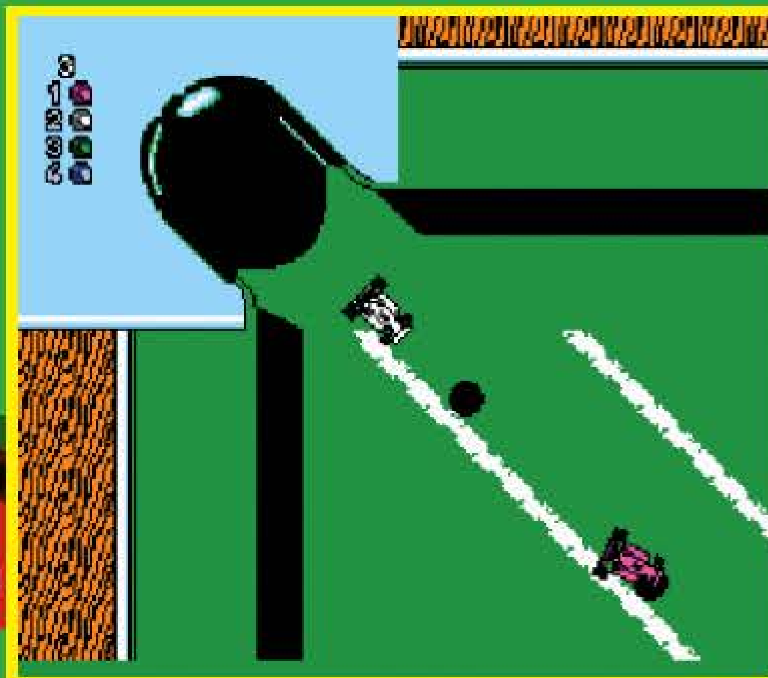
Micro Machines

THE ORIGINAL SCALE MINIATURES

CUANDO CODEMASTERS APLICÓ SU EXPERIENCIA EN JUEGOS DE CARRERAS DE PERSPECTIVA CENITAL A UNA POPULAR LICENCIA DE COCHES DE JUGUETE, EL RESULTADO FUE UN EXITAZO. ANALIZAMOS LA SERIE MICRO MACHINES Y SU EVOLUCIÓN, CON SUS CREADORES.

TEXTO DE RORY MILNE


» [NES] La densa vegetación en el invernadero trae consigo una auténtica carrera de obstáculos.


» [NES] Los diseñadores pensaron en el circuito del billar... mientras jugaban al billar.


» [NES] *Micro Machines* fue en origen un juego de conducción muy propio de NES con buggies por el desierto.

CONOCE A LOS MECÁNICOS DE MICRO MACHINES


COLIN NICHOLLS
Colin Nicholls fue codiseñador de niveles en el *Micro Machines* de 2016.


JOEL BEARDSHAW
Codiseñador de niveles para *Micro Machines* en IOS/ Android.


MARK NEESAM
Mark Neesam fue el artista que diseñó los fondos para *Micro Machines 2.*


PAUL PERROTT
Junto al programador Andrew Graham, codiseñó el *Micro Machines* original.


STEVE HOLLEY
Trabajó en el apartado hardware antes de *Micro Machines V3.*


TOBY EGLESFIELD
Después de *Micro Machines 2* para DOS, fue artista principal en *Micro Machines V3.*





» [Mega Drive] *Micro Machines 2* tuvo muchos modos como la Liga, donde compites en una división.

De alguna manera, resulta irónico que *Micro Machines* fuera un juego tan original, ya que sus mecánicas redefinieron los conceptos establecidos por los títulos de carreras en perspectiva cenital que Codemasters había publicado desde mediados a finales de los ochenta. De hecho, gran parte de su novedad provino de un vínculo con el fabricante de juguetes Galoob, sin el cual comenzó a realizarse el juego... según explica su artista Paul Perrot. "Hay una serie de títulos que se pensaron para Galoob, y uno de ellos fue el juego de Andrew Graham", dice Paul sobre el juego de carreras de su codiseñador. "Era con perspectiva cenital, con buggies saltando dunas por un circuito. Era mi primer trabajo gráfico, y cuando alguien dijo: '¿quieres hacer esto?', pensé: 'claro'".

El equipo de dos hombres se instaló en un espacio de trabajo lejos de ser ideal, lo que llevó a algunas pruebas de juego cara a cara, con consecuencias para el perdedor. "Estábamos trabajando en una cabina portátil, en la parte trasera de una granja, un invierno helador", relata Paul con una mueca. "Solíamos jugar al juego, ¡y quien perdía, tenía que enfrentarse al clima, ir a la granja y traer cafés! Andrew estaba ajustando el motor del juego y yo estaba creando gráficos. La licencia de Micro Machines prácticamente se insertó en el juego que ya tenía". Siguiendo una sugerencia para representar los vehículos del juego, ahora licenciados, a tamaño de juguete, sus desarrolladores buscaron inspiración para dónde competir con ellos. "Los diseños de los niveles fueron tal cual los pensamos en el pub; ¡sugerí el nivel de la mesa de billar mientras jugábamos al billar!", se ríe Paul.

> "LOS DISEÑOS DE NIVELES FUERON TAL CUAL LOS PENSAMOS EN EL PUB; ¡SUGERÍ EL NIVEL DE LA MESA DE BILLAR MIENTRAS JUGÁBAMOS AL BILLAR!"
> **PAUL PERROTT**

"El primer nivel que se nos ocurrió fue el de las mesas escolares, y fue muy divertido. Nos trajo de vuelta a cuando estábamos en el colegio, y el diseño continuó desde allí".

Además de ubicaciones adecuadas para ser pistas de carreras, *Micro Machines* necesitaba más vehículos además de buggies salta-dunas para reflejar la amplia gama de juguetes en los que tenía que basarse. "Los buggies para dunas lograron llegar al nivel del arenero, pero también queríamos coches de carreras, que fueran más lineales, que tuvieran curvas más cerradas", recuerda Paul. "Se pusieron en el nivel de la mesa de billar, debido a las largas rectas. Los botes fueron, obviamente, al nivel de la bañera, tenían más efecto de deslizamiento. Y los tanques se colocaron en el garaje".

Este enfoque centrado en representar una ▶

ETAPAS EVOLUTIVAS: TURBOS CENITALES

LOS CLÁSICOS QUE MARCARON LA PAUTA

MICRO MACHINES



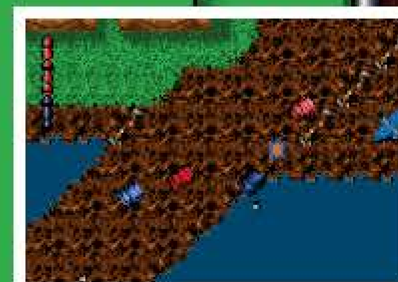
Utilizando como base los juegos de carreras *Simulator* en perspectiva cenital que popularizó Codemasters, *Micro Machines* amplía el formato, desde pistas de una sola pantalla a circuitos con scroll, plasmando a su tamaño los coches de juguete en mesas de billar y pupitres escolares.

MICRO MACHINES 2: TURBO TOURNAMENT



Micro Machines 2 no es únicamente una versión más bonita del original, también presenta nuevos y divertidos modos. Además de los desafíos contrarreloj, puedes competir en una Liga, pero el mejor añadido de la secuela es el caótico modo Party para ocho jugadores.

MICRO MACHINES: MILITARY



Las carreras de vehículos armados estuvieron presentes desde su primer juego en adelante, pero lo que hizo esta secuela fue convertir tal característica recurrente en un juego. Además de las carreras, *Micro Machines: Military* presenta tiroteos en una sola pantalla y rondas de bonificación de disparos.

Imágenes de *Micro Machines* iOS cortesía de Erik-André Mamen. / Mapas de circuitos de *Micro Machines 2*, cortesía de Maxim de smspower.org



» [Mega Drive] Si no te importa compartir mandos, hay un modo Party hasta para ocho jugadores en *Micro Machines 2*.

TÍTULOS CLAVE QUE LLEVARON LA SERIE A LA TERCERA DIMENSIÓN

MICRO MACHINES V3



Aunque es 3D, *V3* cambia a perspectiva cenital cuando resulta más práctico, y adapta exitosamente las frenéticas persecuciones que hicieron a sus predecesores 2D tan populares. Donde *V3* innova es en sus exagerados potenciadores, ¡que van desde bolas de fuego a enormes mazos!

MICRO MANIACS



Donde *Micro Machines* te hace competir con pequeños vehículos, *Micro Maniacs* te reta a competir con gente pequeña y extraña. Esta secuela espiritual aunque sin licencia, se diferencia aún más con diseños de niveles imaginativos y armas eclécticas, únicas para cada uno de sus extraños personajes.

MICRO MACHINES V4

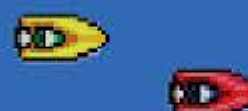


Memorable por sus localizaciones chaladas (edificios en construcción, gallineros), *Micro Machines V4* se centra en los potenciadores. Empezarás conduciendo un vehículo desfasado, deberás conseguir armas, salud e incrementos de velocidad...

variedad de modos de transporte no estaba completamente libre de riesgo, ya que algunos eran más divertidos para correr que otros. “Creo que uno de los niveles menos exitosos, fue el de los helicópteros en el invernadero”, admite Paul. “Nunca fui un gran fan de esto; solo por las colisiones, creo. Pero era otro vehículo, y un vehículo volador. También teníamos vehículos terrestres y uno acuático, por lo que todo estaba prácticamente cubierto”.

Aunque ya novedoso gracias a sus eclécticos vehículos diminutos y sus localizaciones de hogar y jardín de tamaño completo, un colorido elenco de conductores se sumó a la originalidad de *Micro Machines*. “Pinté algunas acuarelas de los personajes, y obtuve la aprobación”, señala Paul. “Intenté ser tan representativo como me fuera posible para que cualquiera pudiera relacionarse con ellos. Además, todos tenían que ser diferentes, así que tuvimos al chico genial, a la chica guapa y al tipo con ligero sobrepeso”.

Visto como una renovación del clásico juego de carreras con perspectiva aérea, *Micro Machines* encabezó varias listas de ventas. Su secuela se





» [Mega Drive] Unos disparos bien dirigidos pueden cambiar la carrera en *Micro Machines: Military*.





MICRO MACHINES 2: TURBO TOURNAMENT

1 En Tiny Treehouse estarás en peligro de sufrir una fea caída desde el principio. Acelera en consecuencia e intenta derrapar con estilo en la primera curva.

2 Mantente en el carril de la recta superior: hay un hueco a la izquierda con un largo descenso. Después, derrapa alrededor del ladrillo y acelera por la recta larga.

3 Evita conducir sobre los dulces en la parte inferior derecha del recorrido; si lo haces a gran velocidad, volarás por los aires y caerás desde la casa del árbol.

4 Asegúrate de estar en el centro del carril para una corta y estrecha recta tras los dulces, ¡no la compartas con ningún otro vehículo o vendrán las lágrimas!

5 Ten cuidado de no pasar sobre los nudos en el suelo de madera en la casa del árbol o, si lo haces, no te detengas; pueden caerse y llevarte consigo....



» [Mega Drive] *MM: Turbo Tournament 96*, o *Micro Machines 2* extendido para Europa; más pistas y el editor de niveles de la versión PC.

> "[MICRO MACHINES 2] MANTUVO LAS BRILLANTES MECÁNICAS DEL JUEGO ORIGINAL, A LAS QUE AÑADIÓ VARIEDAD Y LONGEVIDAD"
>
> **MARK NEESAM**

subcontrató a dos empresas, con su aspecto visual confiado a Mark Neesam. "Yo era un artista trabajando en gráficos subcontratado a Big Red Software, que tenía estrechos lazos con Supersonic a través de que ambos habían trabajado con Codemasters", explica Mark sobre el arreglo al cual llegaron. "Fui responsable de todo el arte de fondos: las superficies sobre las que se desarrollaban las carreras (mesas, playas, jardines, etc) y todos los obstáculos y detalles incidentales, como la comida y la vajilla en las mesas, y las plantas y herramientas en el jardín".

Desde el momento en que *Micro Machines 2: Turbo Tournament* iba a ser un título de 16 bits en lugar de uno para NES, Mark tenía posibilidad de añadir localizaciones adicionales, pero también adaptó alguna de las originales. "Parte del trabajo consistió en tomar artes realizados para el primer juego, y ajustarlos un poco si fuera necesario", reconoce Mark. "Luego añadí nuevas ideas al escenario para aportar frescura. Recuerdo que fue muy divertido, con libertad para añadir lo que me gustara siempre que tuviera sentido y se ajustara a las limitaciones del sistema".

Aunque trabajó en la secuela como artista y no tuvo contacto con el diseñador del juego, posiblemente la imaginería visual creada por Mark ayudara a moldear la jugabilidad de *Micro Machines 2*. "Es posible que mis gráficos inspiraran algunas mecánicas", reflexiona Paul. "Dibujé para los niveles de bricolaje con las brocas eléctricas, y Supersonic hizo que entraran y salieran generando así un riesgo cronometrado. De manera similar con la mesa del comedor, donde se utilizó una mazorca de maíz como peligroso puente giratorio; dibujé el puente original, y alguien más tuvo la idea de que diera vueltas".

Si bien *Micro Machines* había tenido éxito, su popularidad fue eclipsada por su secuela *Turbo Tournament*. Mark lo atribuye a que respeta y mejora el original. "Pienso que *Micro Machines 2* fue tan popular porque construyó muy bien sobre lo que había antes", razona Mark. "Tenía todas las cosas que querrías en una secuela para ese tipo de juego: mantuvo las brillantes mecánicas del juego original, a las que añadió variedad y longevidad"

Entre bastidores, la serie *Micro Machines* fue posible gracias al equipo dirigido por Steve Holley, quien desarrolló la tecnología de cartuchos que permitió que los juegos se ejecutaran. "Yo era ingeniero electrónico y me contrataron para investigar los problemas que tenía Codemasters con los cartuchos americanos", dice Steve. "Se habían producido en Taiwan, y no funcionaban muy bien. Así que establecimos una fábrica en Leamington Spa y desarrollamos un producto llamado 'a-través-del-enchufe' que sorteó el sistema de seguridad de NES. Eso pasó a Mega Drive, cuando produjimos *Micro Machines 2*, y con todo desarrollamos el J-Cart".

Los J-Cart fueron cartuchos con dos puertos para joystick incorporados. Y, además de *Micro Machines 2* también se lanzó una versión mejorada, *Turbo Tournament 96*, en este formato... así como su spin-off *Micro Machines: Military*. "Hasta donde yo sé, se basó en la gama de vehículos militares Micro Machines pero, ¡para nada soy un experto en esto!", bromea Steve. "Imagino que los tipos de los juguetes estaban lanzando una gama específica. Obviamente, si había ▶

OATMEAL IN OVERDRIVE

GUÍA TURÍSTICA · CAJA DE JUGUETES

MICRO MACHINES

1 Desvíate del camino a la derecha para evitar la mermelada en la recta inicial; Te ralentizará muchísimo. Luego, vuelve al recorrido y sortea las naranjas.

2 Aminora y gira por el segundo gofre, de lo contrario, ¡volarás fuera de la mesa! Acelera, derrapa en la curva a la derecha y evita la mermelada.

3 Reduce la velocidad hasta llegar a la horquilla, y gira alrededor de ella. Mantente en medio del circuito, estarás alineado por una rampa que te llevará sobre los cereales.

4 Derrapa a la izquierda, y coge velocidad en la recta hacia abajo, después aminora en la pequeña curva a la derecha serpenteando por el camino que sigue.

5 Si vas a gran velocidad cuando veas el gofre final, será vital que pises el freno. Está justo sobre el borde de la mesa: una caída puede costarte la carrera...

▶ tanques en *Micro Machines*, habría disparos. Así que lo basamos en eso. Lo jugamos en la fábrica cuando salió, ¡y fue muy divertido gritarnos los unos a los otros!". Pero a pesar de su atractivo, Steve cree que adolecía de cierta falta de jugabilidad a largo plazo. "Fue un juego muy divertido, pero no uno para jugar por mucho tiempo", reflexiona Steve. "No era como el original, que podías estar jugándolo horas y horas. Esa fue la diferencia, creo. Aunque fue divertido; lo disfrutamos, y las partidas para ocho jugadores fueron hilarantes. Solíamos coger un cartucho de la línea de producción de vez en cuando y jugar con él... como parte de la garantía de calidad. Aquello era un valor añadido de tu trabajo, por así decirlo".

Mientras Steve estaba probando *Micro Machines: Military*, el programador del juego original, Andrew Graham, estaba probando PlayStation, y pensando en llevar la serie a 3D. "No consideré demasiado una versión 2D", recuerda Andrew. "La idea de llevar *Micro Machines* a 3D fue demasiado difícil de resistir. ¡Tenía ideas para coches saltando rampas, cayendo al suelo, conduciendo por las paredes!"

Además de una nueva perspectiva, la secuela para PlayStation, *Micro Machines V3*, recibió nuevas características, tales como coleccionables que podrían ser encontrados tanto fuera del recorrido como en las propias pistas. "Teníamos atajos para sorprender a tus amigos en los juegos multijugador, así que valió la pena colocar potenciadores remotos para brindar caminos interesantes a los jugadores", señala Andrew. "Diseñamos las armas para que funcionaran bien en el modo multijugador, donde la idea era dar a la gente más retrasada una ventaja".

Hubo también objetivos innovadores en *V3*, incluyendo la oportunidad de ganar coches de premio que podrían guardarse en una tarjeta de memoria, y competir contra tus amigos. "Sabemos que los niños acumulan grandes colecciones de coches, así que parecía una buena opción como objetivo a largo plazo", reflexiona Andrew. "Así, también dimos un incentivo para jugar el desafío de un solo jugador, ya que eso le daría una mejor selección de coches para jugar en el modo multijugador". Más allá de sus mecánicas novedosas, *V3* significó un paso enorme con respecto a sus predecesores en términos visuales, lo que requirió investigación por parte del diseñador principal de niveles, Toby Eglesfield. "Pienso que el entorno del jardín fue el primero", reconoce Toby. "El reflejo del cielo en el estanque, surgió porque pensamos que podíamos hacer eso. Recuerdo sacar un libro sobre plantas de jardín, aprender sobre hostas, y cosas así".

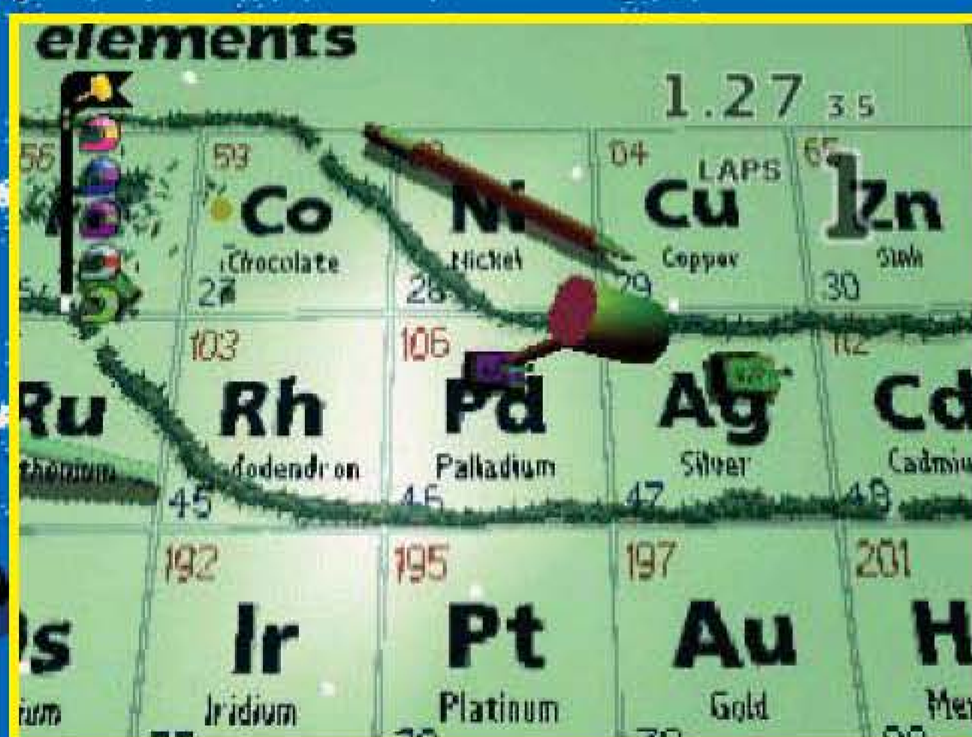
Otro escenario que Toby recuperó de sus días escolares, lo que probablemente fue inevitable ya que estaba ambientado en una clase llena de pupitres repletos de libros de texto. "Todo el mundo estaba diseñando niveles que tenían nostalgia y humor, y yo recordé que de niños, en la escuela, bromeábamos acerca de lo que querríamos hacer como trabajo", rememora Toby. "Diríamos algo totalmente improbable. Así que le di a los libros escolares de *V3* títulos tipo 'cómo ser un entrenador de delfines'".

Siguió más humor, con la introducción del arma más memorable de *V3*: el gran, enorme mazo, en el techo de los vehículos. "Con los mazos cruzamos un límite", reconoce Toby, "¡pero sabíamos que iban a ser divertidos! Intentábamos mantener

> **"NO CONSIDERÉ DEMASIADO UNA VERSIÓN 2D. LA IDEA DE LLEVAR MICRO MACHINES A 3D FUE DEMASIADO DIFÍCIL DE RESISTIR"**
> **ANDREW GRAHAM**

» [PlayStation] *Micro Machines V3* nos llevó a la era poligonal sin perder la mecánica original.





» [PlayStation] Las armas absurdas son el añadido de *Micro Machines V3*. Ojo a ese mazo.



» [PlayStation] *Micro Maniacs*, más sucesor espiritual que auténtica secuela.



» [N64] *Micro Machines 64 Turbo* fue una actualización de *V3* que permitía a ocho personas jugar con cuatro pads. Se comercializó en pack con un juguete Micro Machines.



» [PS2] En *Micro Machines V4* necesitas los potenciadores para ganar las primeras carreras.

esa sensación de estar creciendo, pero piensas que podrían suceder cosas tontas. Es lo que los niños imaginarían si estuvieran jugando con coches de juguete".

La supervisión de *Micro Machines V3* estuvo a cargo de Steve Holley, quien había estado trabajando internamente desde que quedó claro que la necesidad de producir cartuchos había pasado. "Cuando se anunció PlayStation, me mudé a la empresa principal, donde comencé como productor", recuerda Steve. "Una vez *Micro Machines V3* entró en alfa o beta, lo vi durante las pruebas, donde podríamos hacer comentarios acerca de si los niveles no eran muy buenos, o no funcionaban. Este fue el primer título para PlayStation que hizo Codemasters, así que fue infernal el énfasis que se puso en que saliera correctamente".

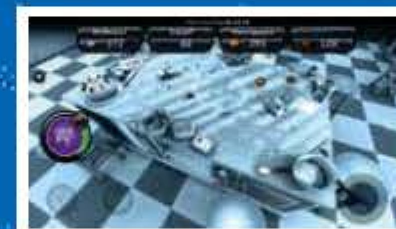
En el lanzamiento, *Micro Machines V3* fue elogiado por la crítica, pero pronto abandonó la licencia en favor de corredores a pie, según cuenta Andrew Graham, su diseñador. "Éramos conscientes de que la serie había construido su propia popularidad, y no dependía de su asociación con los coches de juguete", hace notar Andrew. "Así que, cuando empezamos con *Micro Maniacs*, decidimos romper el vínculo por completo. Todavía me estremezco al pensar en el software que usaron los diseñadores de niveles de *V3*. Tuve que escribirlo yo mismo, ¡y no estaba a la altura de los estándares modernos, por decirlo de un modo suave! Así que para *Micro Maniacs* contratamos a un programador de herramientas dedicado, que desarrolló un excelente editor basado en Windows que estaba en otra liga".

Otro programador del proyecto fue Andy Severn, quien recuerda que cada arma en *Micro Maniacs*, única para cada personaje, es también producto de emplear especialistas. "El equipo empezó con solo tres de nosotros", recuerda Andy sobre el proceso de desarrollo. "Estábamos Scott Evans y yo en un pequeño sótano como programadores, trabajando con Andrew Graham como diseñador principal. A medida que el equipo crecía, asumí el rol de programador principal, y desarrollé el motor gráfico de PS1. Los asombrosos sistemas de armas fueron programados por un pequeño subgrupo dedicado a hacer que estas se vieran y sintieran bien. En aquellos primeros días de 'producción conjunta de juegos', tener grupos de especialistas parecía funcionar para nosotros".

ETAPAS EVOLUTIVAS: FUTUROS CLÁSICOS

LOS TÍTULOS QUE ACTUALIZARON MICRO MACHINES

MICRO MACHINES (IOS)



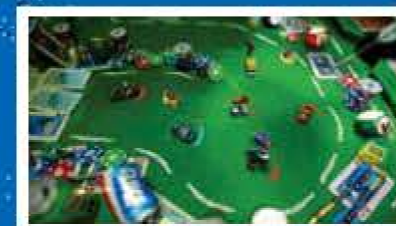
Influenciado por el anterior título de Codemasters, *Toybox Turbos*, *Micro Machines* para iOS/Android tiene más pistas y explota su licencia de Hasbro al incluir un nivel de Hungry Hungry Hippos (Tragabolas en España). Aquí no hay un acelerador o freno de los que preocuparse.

MICRO MACHINES: VR RACING

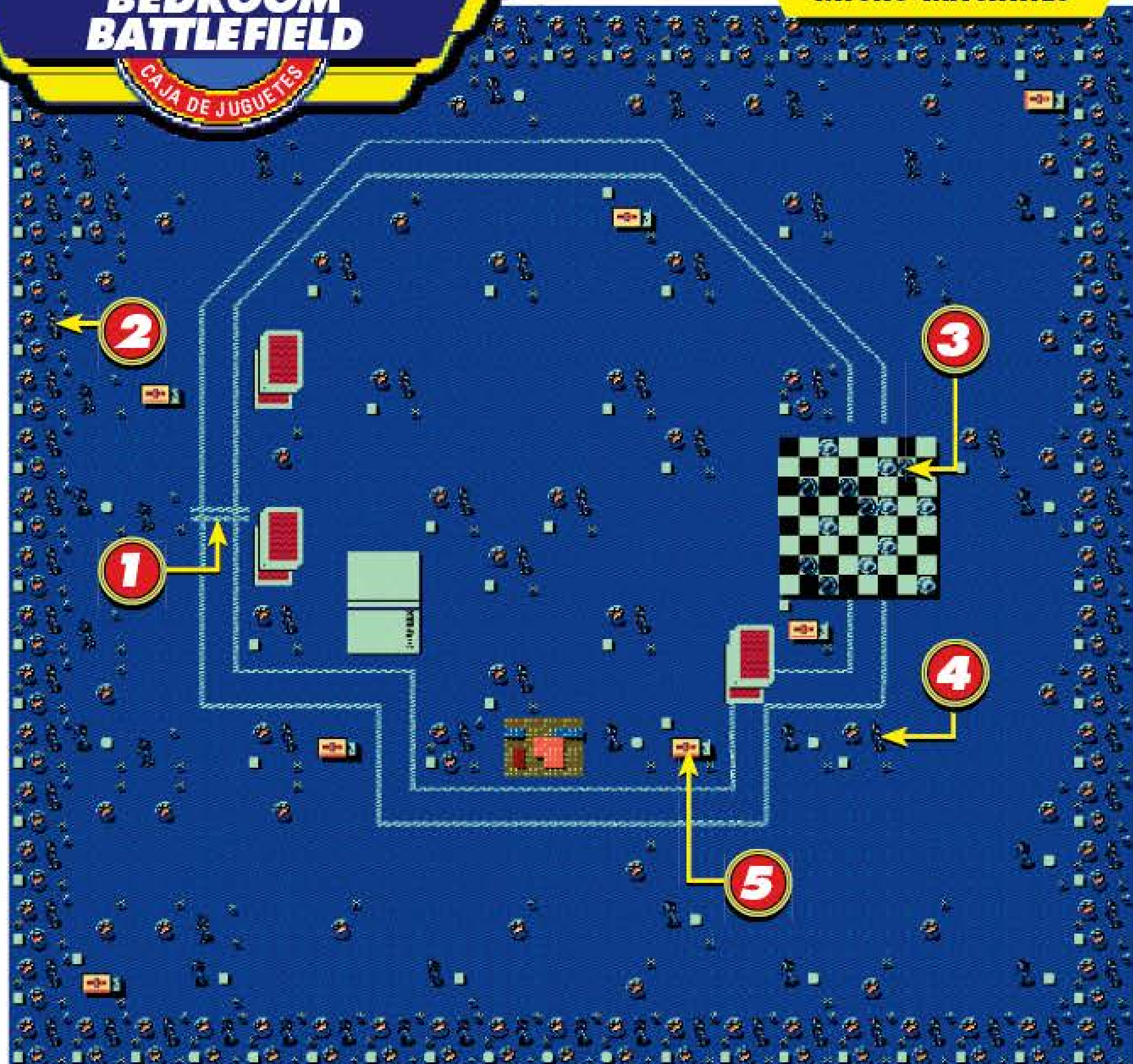


VR Racing se limita a sí mismo moviéndose con suavidad de dentro a fuera y de izquierda a derecha. A efectos de innovación, hay un modo Escape, donde enfrentas una amenaza mortal que te persigue, y un modo Adelantamiento, donde hay conductores lentos que adelantar.

MICRO MACHINES: WORLD SERIES



Además de tener a los hipopótamos de Hasbro, ¡*World Series* aprovecha su licencia al incluir pistolas Nerf como armas! Además tiene un modo de batalla de seis contra seis, con desafíos como Captura la Bandera o Rey de la Montaña.



1 Trata la línea de salida como un campo de batalla, y elimina a cuantos rivales puedas. Si terminas al frente, gira bruscamente a izquierda y derecha para evitar disparos.

2 Cuidado con los soldados de juguete en las rectas superiores de este dormitorio, que, sí: es tal cual un campo de batalla. Y no te desvíes demasiado del camino.

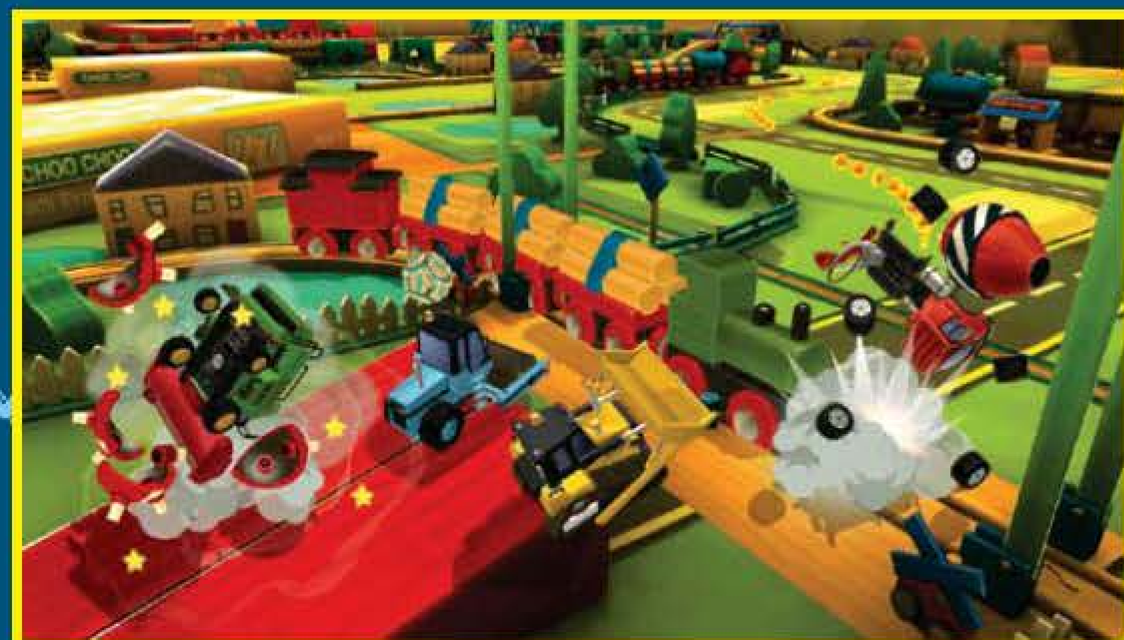
3 El tablero de ajedrez puede ser un obstáculo incómodo. Puedes conducir entre este y los dados a su derecha, y volver sobre su cuadrado inferior derecho.

4 Tienes que ir más despacio por la curva en ángulo recto para no chocar contra los juguetes que hay más allá, acelerar en la recta y eliminar cualquier oponente al frente.

5 Cuidado con la caja de cerillas que marca otra curva en ángulo recto en el camino, y mantén tu velocidad bajo control para la siguiente curva justo tras la recta corta.



» [PS2] Las ubicaciones poco probables, como los gallineros, son habituales en *Micro Machines V4*.



» [PC] *Toybox Turbos* es *Micro Machines* sin licencia e influido por la versión iOS.

Habiendo sido el productor de *Micro Machines V3*, Steve Holley sintió que *Micro Maniacs* se quedaba por debajo de sus predecesores con licencia. "*Micro Maniacs* fue gente pequeña corriendo en lugar de coches", analiza Steve. "Se hizo así para alejarse de la licencia, pero simplemente… no funcionó. No fue tan exitoso como los títulos de *Micro Machines*. Creo que la alegría de *Micro Machines* consistió en la relación que tenías con los personajes. Siempre discutíamos sobre quién iba a jugar con quién. Decíamos, '¡no quiero ser el maldito Dwayne!', y cuando perdimos aquello, gran parte del atractivo existente en los juegos anteriores, desapareció".

A pesar de las buenas críticas, *Micro Maniacs* fue continuado por un título de *Micro Machines* con licencia, aunque *V4* no terminó de atraer a los diseñadores del nuevo juego de la serie. "fue interesante volver a *Micro Machines V4*, porque fue bastante brutal", asegura Colin Nicholls. "El diseño de niveles había avanzado, y lo que descubrimos fue que teníamos niveles con esquinas en ángulo recto que no se apercibían antes de que aparecieran. Eso se convirtió en consideración principal para *Micro Machines* en iOS; seríamos mucho más indulgentes con las esquinas, dando a los jugadores más tiempo para advertirlas. Creo que, además, equilibramos la velocidad de los coches, para que pudieran reaccionar ante cualquier obstáculo".

El diseñador de niveles Joel Beardshaw tuvo que revisar no solo *V4*, sino todos los juegos de *Micro Machines*, con intención así de traer de vuelta sus mejores localizaciones. "Fui un niño de Nintendo en mi infancia, así que *V4*, e incluso *V3*, eran juegos nuevos para mí cuando empecé a trabajar en el título de iOS", reconoce Joel. "Recuerdo buscar entornos que la gente adorara en la serie. Estábamos emocionados de poder hacer una continuación. Queríamos volver la mirada atrás, hacia las cosas por las que teníamos nostalgia, y también por asegurarnos de que estábamos tocando las teclas que la gente esperaría". Antes de *Micro Machines* para iOS, tanto Joel como Colin habían trabajado en *Toybox Turbos* para Codemasters, que fue tratado como *Micro Machines* sin la licencia.

"*Toybox Turbos* fue un título para Xbox Live/PSN con tipos de vehículo al más puro estilo *Micro Machines*", explica Colin. "Todo lo que rodeaba al juego era en esa línea, muy genérico también. Fue un juego muy divertido de hacer, que sentó las bases para *Micro Machines* en iOS… con ajustes mediante los cuales convertimos los controles para pantalla táctil".

Más concretamente, *Micro Machines* para iOS carecía de acelerador y freno, una decisión que se tomó por buenas razones, como aclara Joel. "Aquello se hizo, principalmente, por la pantalla táctil, y cómo podríamos ajustar todo en ella. Especialmente, con dispositivos pequeños; el problema era, que teníamos izquierda y derecha en el lado de la mano izquierda, y si teníamos aceleración y freno en el lado de la mano derecha, habrías tenido que quitar el pulgar de uno de los dos para usar un potenciador. ¡Lo cual no sería, para nada, bueno!".



» [iOS] Construir nuevos vehículos ganando partes es nuevo en *Micro Machines* 2016.



» [iOS] Tomar curvas es más fácil en esta versión ya que no tenemos frenos ni aceleradores.





1 Acelera a lo largo de la recta inicial, y luego gira a la izquierda alrededor de los tocones. Aprovecha y distánciate cuanto puedas, tu rivales harán lo mismo.

2 Mantén la desviación alrededor de los primeros tocones, y luego gira 180 grados a la izquierda para patinar más allá del tocón de árbol solitario.

3 Acércate a la rampa de palos de chupachups a toda velocidad, o no llegarás a tierra firme. Asegúrate de que tu salto te lleve directamente sobre la bomba de agua.

4 Derrapa alrededor de la horquilla y mantente dentro de las líneas marcadas en el recorrido, o acabarás en el agua que rodea el lado derecho de este tramo de pista.

5 Mantén la velocidad en la recta final. Ten en cuenta que este es un buen tramo para disparar a los rivales en un giro, o para que revienten tu vehículo fuera de control.

Aún se hicieron más concesiones al hardware anfitrión de *Micro Machines* para iOS, en la medida de que fuera posible adaptar sus pistas. "Se trataba de hacerlo accesible", señala Colin. "Las carreras estaban destinadas a ser superrápidas, debías poder completar una pista en quizá 30 segundos. Eso significaba que no podías poner ángulos rectos o curvas cerradas, teníamos que ser indulgentes. Colocamos espacio alrededor, de tal modo que no pudieras caer de la mesa, y nos aseguramos de no tener callejones sin salida u obstáculos".

Además del enfoque específico que debían tener sus niveles, se investigó la relación entre las armas y los vehículos en *Micro Machines* para iOS, en aras de tematizarlos mejor. "Cada uno de los vehículos en iOS tenía un par de armas específicas para ellos", recuerda Joel. "Si tuvieras un camión de bomberos, al conseguir la ametralladora obtendrías un cañón de agua que alejaría a las personas en lugar de dañarlas. Y si tuvieras un quitanieves, en lugar de soltar bombas, soltarías bombas de hielo"-



» [Android] Además de verse bien, *Micro Machines: VR Racing* está diseñado para no hacerte enfermar.

Dado que la mayoría de las armas del juego infligían daño, se llevó aún más allá la idea de carreras con vehículos de juguete, en el sentido de que los vehículos se romperían en pedazos si recibían demasiados impactos. "Convertimos todas las piezas de los coches dañados en objetos físicos", explica Joel, "y hacer que se desmoronaran de tal manera, fue una forma divertida y satisfactoria de hacer sentir todavía más que eran juguetes, recordando así a los jugadores que estos no eran coches reales".

> "RECUERDO BUSCAR ENTORNOS QUE LA GENTE ADORARA EN LA SERIE. ESTÁBAMOS EMOCIONADOS DE PODER HACER UNA CONTINUACIÓN"
>
> **JOEL BEARDSHAW**



» [Android] Entornos como el laboratorio vuelven en *Micro Machines: VR Racing*.



» [PC] Además de Micro Machines, *World Series* utiliza otros juguetes de Hasbro.



▶ De repente, surgió una oportunidad con la adquisición de la licencia Micro Machines por parte del gigante juguetero Hasbro, que los diseñadores de la versión para iOS aprovecharon al máximo. "Recuerdo que todos estaban muy emocionados, ¡especialmente por Hungry Hungry Hippos!" (N. del T.: conocido como Tragabolas en España), ríe Joel. "Estábamos felices de incluir eso en el juego. Algunas personas del equipo eran auténticos fanáticos de G.I. Joe, por lo que también hubo muchos vehículos de G.I. Joe. Y estaban las pistolas Nerf; el armamento fue revestido con apariencia de armas Nerf, que encaja totalmente con esa sensación de juguete".

Cuando el trabajo en el título de iOS llegó a su fin, un subgrupo del equipo se separó para hacer *Micro Machines: VR Racing*. Colin no trabajó en este, pero recuerda sus orígenes. "*VR Racing* podría haber sido la oportunidad de crear un juego para la tienda Gear VR", explica Colin. "Podría haberse hecho un trato con Samsung, para el cual *VR Racing* habría sido la manera rápida de intentar poner todo en marcha".

Como con todos los proyectos de realidad virtual, un objetivo básico de *VR Racing* era evitar que sus jugadores se sintieran enfermos, lo que se consiguió moviendo ligeramente la cámara al mismo tiempo que se evitaba rotarla. "La perspectiva cenital fue la mejor para los ojos y la mente", confirma Colin. "También acentuaba que los vehículos eran juguetes, en cuanto a que les confería escala. Funcionó bastante bien con el movimiento suave mientras recorrías las pistas mirando hacia la parte alta de las mesas".

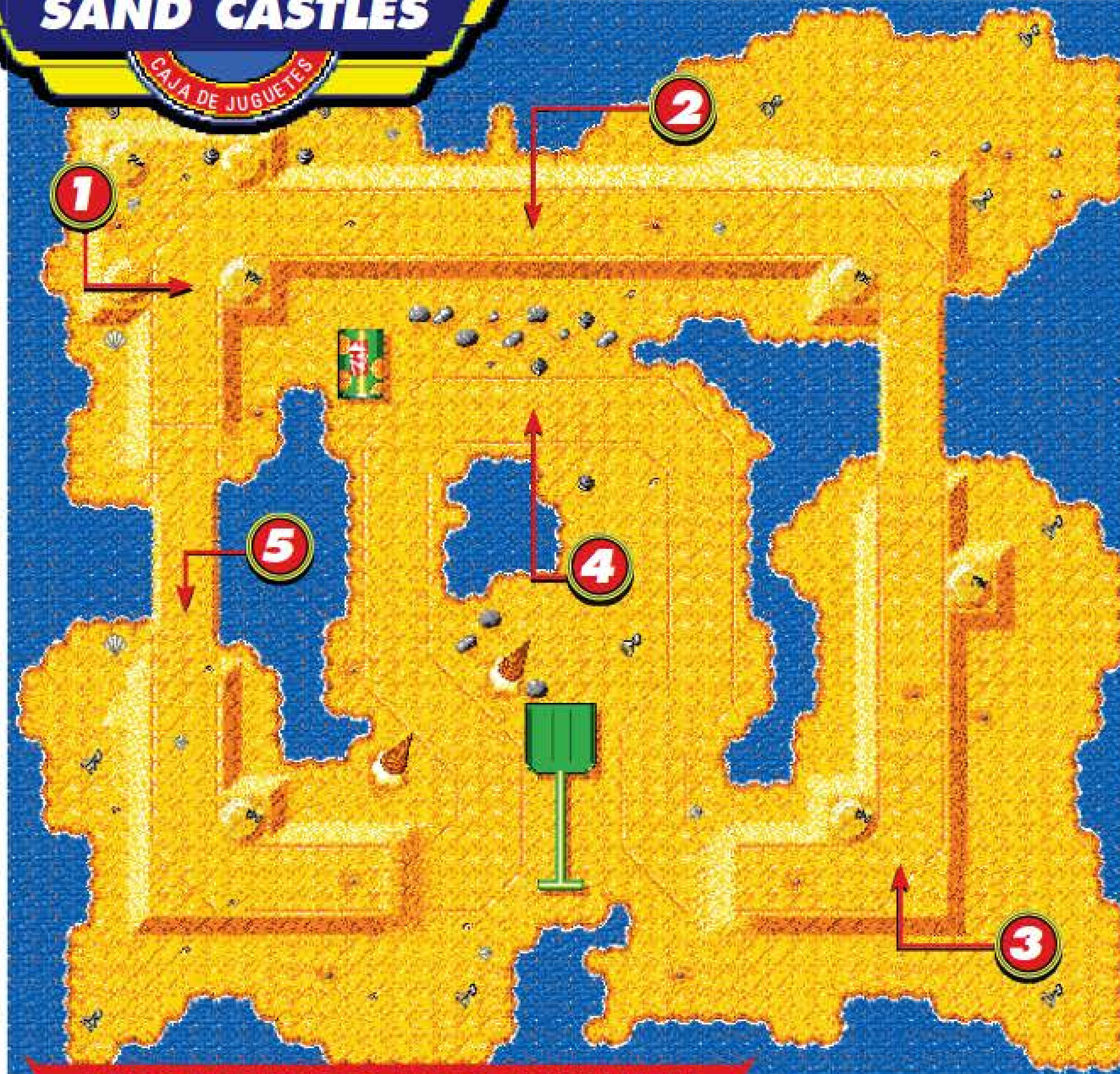
Los jefes en el título de realidad virtual se parecían mucho a los de *Toybox Turbos*, lo que dio a Colin una visión muy especial de cómo hacer carreras uno contra uno en VR. "Se estructuró de tal modo que podías ir a un entorno, como el cuarto de los juguetes, y hacer una serie de carreras", explica Colin. "Entonces, antes de avanzar al siguiente entorno te enfrentarías a un jefe. No había una capa extra de contenido en las pistas de los jefes; el desafío estaba puramente en la inteligencia artificial del jefe".

De todos los modos existentes en *VR Racing*, su desafío Escape brillaba por su originalidad, ya que te pedía fueras por delante de algo peligroso que se aproximaba por detrás hacia ti a gran velocidad. "El modo Escape fue un desafío que pasó a través de varias iteraciones", revela Colin. "Finalmente nos decidimos por una 'nube' que siguiera al jugador. Fue genial, y funcionó bastante bien".

Gracias a las críticas de la versión iOS y *VR Racing*, se comenzó a trabajar en una continuación centrada en el combate, para la que Colin trabajó de nuevo como diseñador de niveles. "Cuando lanzamos el juego para iOS, hicimos muchas pruebas de enfoque en territorios poco conocidos para nosotros, como Australasia y Singapur", recuerda Colin. "Lo hicimos así para que no tuviera mucha visibilidad, pero al menos se probó en entorno vivo. Tenía pequeñas arenas de batalla, y creo que obtuvimos un montón de datos aportando que la gente los estaba jugando un poco. Así que nos centramos en las arenas de batalla de *World Series*."

La clave para las arenas de batalla en el último título de *Micro Machines* radica en los diferentes desafíos multijugador en línea basados en equipos que sus desarrolladores podían establecer entre ellos. "Lo genial fue encontrar modos de juego divertidos", afirma Colin con entusiasmo, "y descubrir cómo podrían funcionar los potenciadores con ellos; fue muy sencillo con los juegos tradicionales Captura la Bandera y Rey de la Colina. También fue un desafío interesante trabajar en cómo conseguir que los coches funcionen bien en un entorno de arena de batalla. No utilizaba perspectiva en primera persona, así que no podías moverte y disparar detrás de ti. Con lo que todas las armas apuntaban automáticamente".

Micro Machines: World Series también tuvo modos de multijugador local, incluyendo pequeñas arenas de batalla que encajaban en el tema general de combate vehicular del juego. "Siempre quisimos que *Micro Machines* fuera ese juego social que jugabas cuando volvías del pub", sonríe Colin. "Creo que con *Micro Machines* para iOS teníamos pequeñas arenas con emparejamientos de cuatro jugadores que luego conservamos para el juego local de *World Series*. Solo estaban en una pantalla, pero la cámara se alejaba cuando los jugadores se dispersaban, volviéndose a acercar si el juego se ponía emocionante".



1 Derrapa a la derecha poco después de la línea de salida golpeando cuantos más rivales puedas. Esto te llevará directamente a la posición de clasificación.

2 Machaca por la recta superior, derrapa en la esquina superior derecha, baja por la siguiente recta y mantente en el carril central, angosto en determinadas zonas.

3 Derrapa por la curva de 90 grados, y mantén la velocidad baja dando la vuelta a la derecha que lleva a la curva cerrada en el centro del circuito.

4 Necesitarás desplazarte por las curvas de 45 grados manteniendo la aceleración justa y necesaria. Si apuras las curvas con exceso de velocidad, estarás fuera.

5 Al igual que la recta de la derecha, el tramo final de la izquierda tiene una sección estrecha, así que mantente en el carril central.

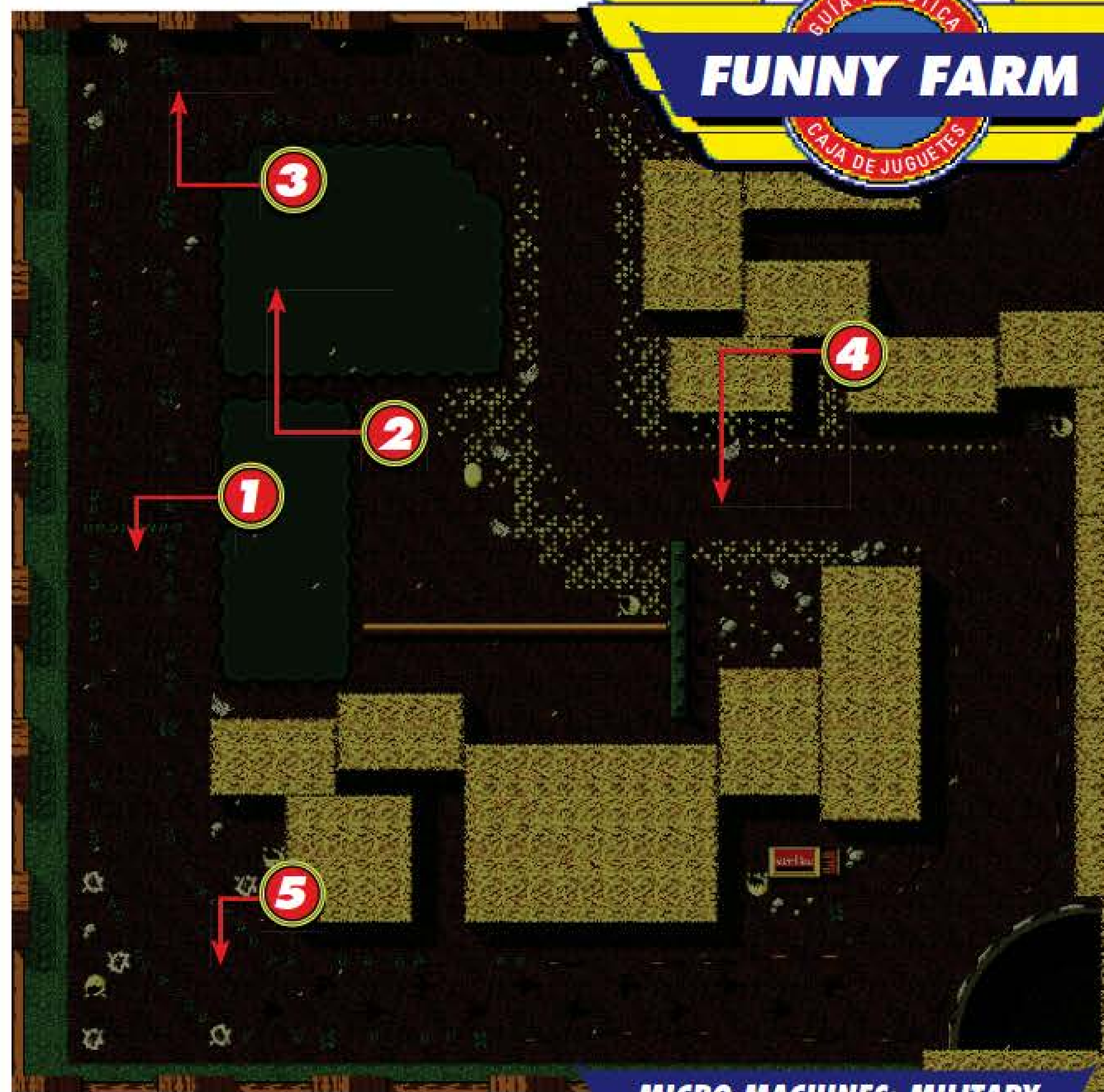
» [PC] *Micro Machines: World Series* tiene multijugador local para cuatro personas, y aún más vehículos simultáneos en carreras locales.



"FUE UN DESAFÍO INTERESANTE HACER QUE LOS COCHES [EN WORLD SERIES] FUNCIONARAN BIEN EN UN ENTORNO DE CAMPO DE BATALLA"

COLIN NICHOLLS

Los analistas consideraron que *World Series* fue un valioso añadido a la serie *Micro Machines*, y encabezó las listas de ventas en Reino Unido. El cocreador del primer título para NES, Paul Perrott, dejó la industria del videojuego pero aún encuentra fanáticos de su labor: "fue mi primer trabajo, fue genial. Pero luego, seguí adelante", dice Paul con una sonrisa agridulce. "No lo he jugado desde que salió. Pero cambió el paradigma del género, ya que en el multijugador perdías si te sacaban de la pantalla. Conozco a chicos de 18 o 19 años ahora, que saben lo que es *Micro Machines*, ¡lo cual me deja boquiabierto! Supongo que entró en una especie de salón histórico de notoriedad". ✱



1 Dispara pronto, pero ten en cuenta que la munición provoca que los corredores giren. No conduzcas hacia ellos, o corregirán su rumbo acelerando enfrente de ti.

2 Mantente alejado de los sucios estanques de la derecha, ¡podrías perder un tanque en uno de ellos! E ignora el camino que, ¿ahorra tiempo? entre estos.

3 Derrapa alrededor de las dos primeras curvas, donde los tanques son notablemente buenos. Trata de zigzaguear un poco si intentan volarte la parte trasera.

4 Baja a toda velocidad por las curvas serpenteantes, pegándote a los fardos de paja. Si golpeas uno, prácticamente te detendrás en seco.

5 Desvíate ligeramente del camino, justo bajo los fardos en la parte inferior de la pista. Así, podrás tomar la esquina inferior derecha lo más cerca posible.

LA GUÍA RETRO GAMER DE

commodore 64

No fue diseñado como máquina de juegos, pero los juegos dominaron al C64 y lo convirtieron en caldo de cultivo fértil para desarrolladores. 40 años después, repasamos sus grandes éxitos

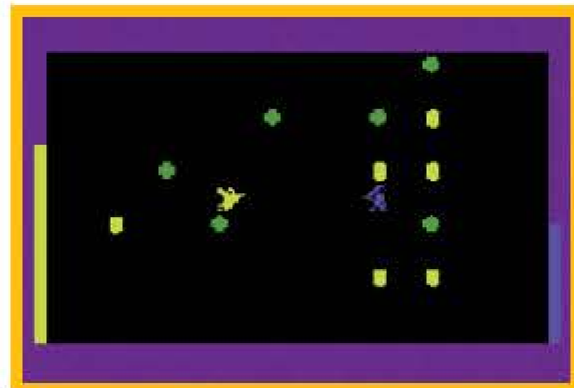
TEXTO DE DARRAN JONES





El ordenador doméstico de 8 bits de Commodore tuvo un gran impacto cuando aterrizó hace 40 años, en 1982. A la compañía no le era ajeno el mercado de los 8 bits, ya que había lanzado sistemas como Commodore Pet y VIC-20. Pero el propietario de Commodore, Jack Tramiel, quería dominar el mercado, así que comercializó agresivamente el C64, reduciendo su precio en 200$ unos meses después de su lanzamiento, además de usar una carcasa que era extremadamente similar al predecesor del C64, el Commodore VIC-20. Es posible que el C64 se viera similar al humilde VIC-20, pero había grandes diferencias debajo de ese aspecto tan parecido a una panera. Para empezar, presentaba la friolera de 64 KB de RAM con 20 KB adicionales de ROM, una mejor resolución e increíble sonido gracias al SID (Sound Interface Device, Dispositivo de Interfaz de Sonido) que permitió a músicos talentosos como Rob Hubbard y Ben Daglish crear melodías increíbles para la máquina.

El C64 vendería más de 30 millones de unidades, convirtiéndose en el ordenador doméstico más vendido de su tiempo. Puede que no fuera diseñado como una máquina de juegos, pero podría decirse que debido a ello es más recordado; estos son algunos de los mejores juegos que ofrece el C64.





ARCHON: THE LIGHT AND THE DARK 1983

ELECTRONIC ARTS

■ Si echas un rápido vistazo a *Archon*, posiblemente te parezca un feo juego de ajedrez. Mira más allá de su básica imaginería y descubrirás un juego de estrategia sorprendentemente apasionante en el cual monstruos fantásticos luchan entre sí para controlar cinco puntos de poder estratégicos con tal de ganar el juego. Alternativamente puedes simplemente eliminar todas las criaturas de tu oponente, lo que es mucho más satisfactorio.





FORBIDDEN FOREST 1983

COSMI CORPORATION

■ Esta temprana oferta de Paul Norman presenta enormes sprites animados, impecable scroll parallax, genial seudoescalado de sprites e incluso ciclo día-noche. No es el juego más bonito del mundo, pero es excepcionalmente atmosférico y conforma una creciente sensación de pavor a medida que los últimos enemigos (desde arañas gigantes, a dragones y demogorgons) te atacan rápido y duro. A pesar del peligro, solo tienes un limitado número de flechas, así que cada disparo cuenta.



MULE 1983

ELECTRONIC ARTS

■ Al igual que muchos de los primeros juegos de C64, *MULE* nació en el catálogo ochobitero de Atari. Ambientado en el planeta Irata (Atari al revés), debes usar tu MULE (Multiple Use Labour Element, Elemento de Trabajo de Uso Múltiple) para recolectar recursos, que afectan tu turno de alguna manera. La IA presenta batalla, pero mejor jugarlo con amigos.



DINO EGGS 1983

MICRO FUN

■ Este plataformas es sorprendentemente complejo, pero no por ello menos divertido. Jugando como viajero del tiempo, debes recolectar huevos de dinosaurio y llevarlos al presente, empujar las rocas para descubrir los huevos (golpeando a los enemigos cercanos) y encender un fuego para defenderte de la madre dinosaurio, quien pisa fuerte.



DROPZONE 1984

US GOLD

■ El brillante juego de disparos de Archer Maclean podría haber tomado elementos generosamente prestados a *Defender* (incluso la tipografía es la misma), pero tiene identidad propia. Controlando al héroe del jetpack, atravesarás la luna de Júpiter recogiendo científicos y evitando enemigos. Es el pegatiros de reacción rápida perfecto.



IMPOSSIBLE MISSION 1984

EPYX

■ La burlona voz de Elvin Atombender durante el arranque del juego suena un poco menos ominosa hoy día, pero este plataformas de Dennis Caswell sigue siendo excepcionalmente irresistible de jugar. El objetivo es infiltrarse en la guarida de Atombender esquivando robots y buscando entre numerosos muebles y maquinaria, las partes de código perdido que deben ensamblarse para apagar el ordenador en la sala de control de Atombender. Se lanzó una secuela en 1988. ▶





PODERÍO PARADROIDE

Andrew Braybrook, sobre su ingenioso pegatiros de 8 bits

Paradroid combina exitosamente dos géneros distintos. ¿Te propusiste crear algo diferente?
Siempre seguí mi instinto, intentando diseñar un juego que pudiera disfrutar jugando. Estaba más interesado en utilizar la tecnología para hacer algo nuevo; comenzaría con la construcción del sistema de scroll, y vería qué descarto. Este juego fue diseñado en su mayor parte de la noche a la mañana mientras caminaba a casa... Escribí todas las ideas que quería incorporar a una hoja de papel, y todas entraron.

¿De dónde salió el droide de *Paradroid*?
Creo que la idea surgió de un arcade que solíamos jugar, en el que podías usar un tanque. Cuando recibías un impacto, tenías un par de segundos para saltar antes de que explotara, y luego podrías ir a buscar otro tanque. Me gustaron los dos estados, y que estuvieras protegido por el tanque. Habiendo decidido la pantalla estilo radar para los robots, pude guardar todos los gráficos complejos para todas las direcciones de movimiento. También permitió una mayor variedad de armas, aunque esto no se desarrolló completamente hasta *Paradroid 90*. Entiendo que varios juegos han usado un sistema similar desde entonces, así que debe ser bastante atractivo.

¿Cuáles fueron las razones tras la actualización, *Heavy Metal Paradroid*?
Estaba escribiendo *Morpheus*, que tenía ese aspecto gráfico de 'metal curvo' que había



confeccionado en un editor de gráficos. Llevaba poco trabajando en el juego, y decidí sustituir los gráficos para el fondo de *Paradroid* por los de *Morpheus*. Recibí un Commodore 128, y una de sus características era que podías cambiar la CPU al modo de doble velocidad mientras el raster estaba fuera de la pantalla, lo que permitía ganar alrededor de un 30 por ciento de tiempo de procesamiento. Quería que el scroll de *Paradroid* fuera un poco más suave. Resultó que podía hacerlo funcionar mejor incluso en un Commodore 64, me gustó mucho el nuevo aspecto gráfico, así que hice un nuevo cargador turbo y relanzamos *Paradroid*.

¿Por qué piensas que *Paradroid* sigue siendo tan popular entre los jugadores a día de hoy?
Supongo que todos obtienen algo distinto de un juego. Quizás... eso es todo. *Paradroid* es un título muy dinámico; a pesar de que cada nave está configurada de la misma manera, ejecuta todo en cada puente según llegas, por lo que se juega de manera diferente cada vez. Como jugador, también tienes mucha libertad en cuanto a cómo abordar la nave como un todo y cada cubierta individualmente.







SPY VS SPY 1984

FIRST STAR SOFTWARE

Esta adaptación del cómic nacido en *Mad Magazine* es una experiencia multijugador imprescindible. Tu objetivo es recolectar una cantidad determinada de objetos y llegar hasta un avión que espera, antes que tu oponente. Si bien puedes retrasar al espía rival tomando parte en un engorroso combate cuerpo a cuerpo, es mucho más divertido ponerle trampas al pobre desgraciado.

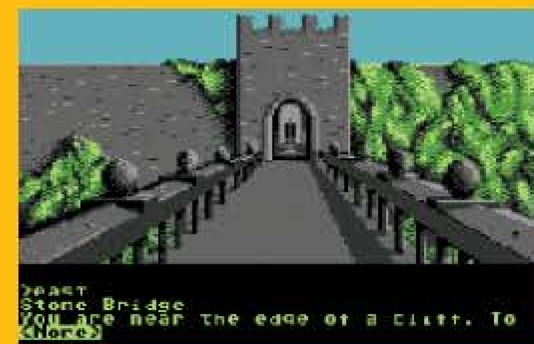


WINTER GAMES 1985

EPYX

La secuela del *Summer Games* de Epyx aprovechó los Juegos Olímpicos de Invierno que habían tenido lugar el año anterior. Mientras que el patinaje artístico es algo aburrido, los siete eventos restantes son todos entretenidos y variados entre trineo, saltos de esquí y el agotador biatlón. Permite hasta ocho jugadores si consigues suficientes amigos.





THE PAWN 1985

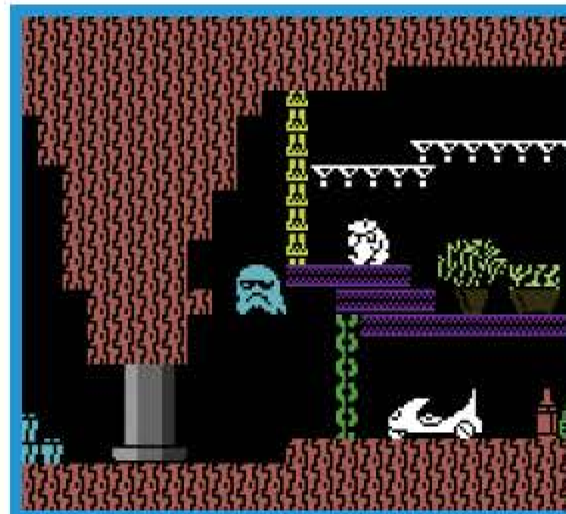
RAINBIRD

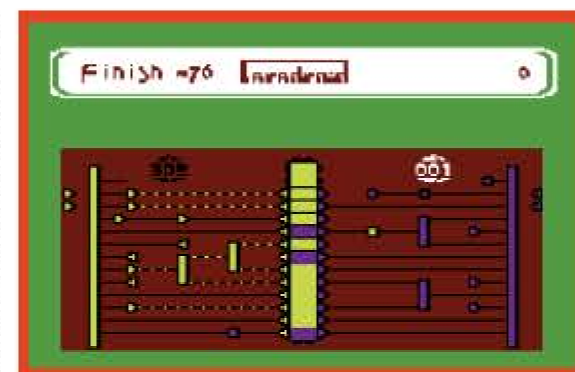
Las aventuras gráficas brillaron realmente en los ordenadores domésticos de 16 bits, pero vale la pena jugar esta absorbente propuesta de Magnetic Scrolls para el humilde C64. Si bien el trabajo gráfico brilla a un nivel increíblemente alto, será la inteligente historia, los entretenidos personajes y la divertida narración lo que te mantendrá jugando. Por fortuna existe internet, no es tan fácil como lo recordábamos.

MONTY ON THE RUN 1985

GREMLIN GRAPHICS

Si quieres que tus oídos te amen para siempre, asegúrate de que escuchen la asombrosa partitura, especialmente el tema principal, que Rob Hubbard escribió para el juego; inspirada en *Devil's Galop* de Charles Williams, se trata de una pegadiza melodía que no dejarás de tararear. Oh, el juego es bueno también.

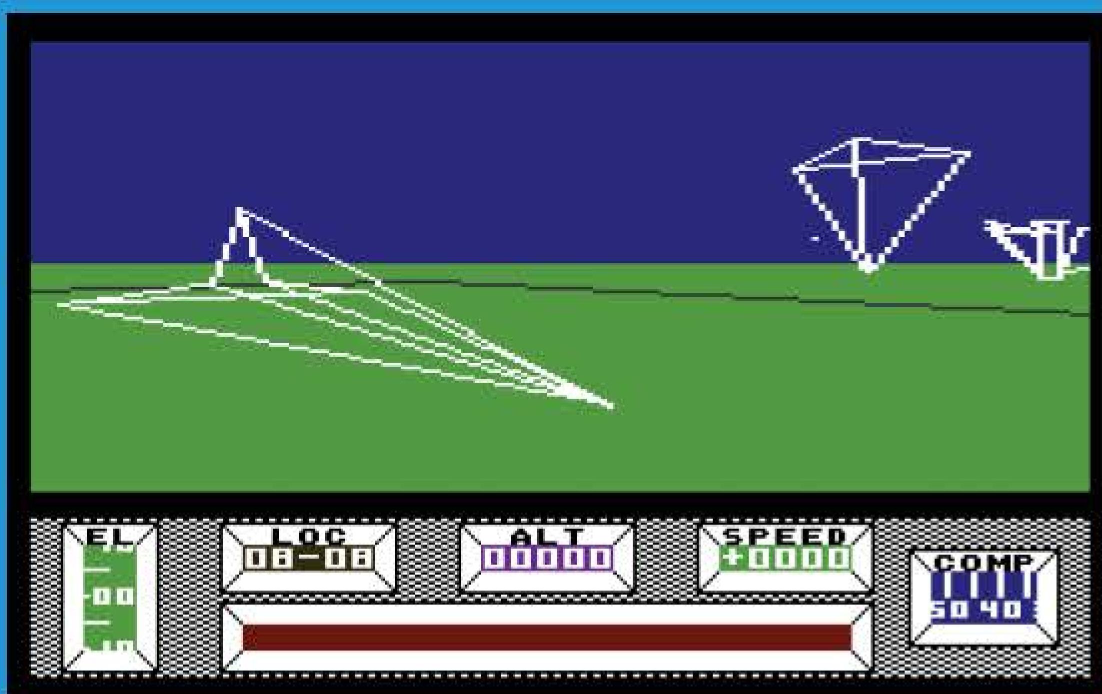




PARADROID 1985

HEWSON CONSULTANTS

Paradroid de Andrew Braybrook es un atractivo pegatiros que combina su amor por los juegos de disparos arcade con algo mentalmente más estimulante. Jugando como un humilde droide de defensa, debes atravesar los enormes niveles pirateando droides más poderosos (a través de un minijuego genial) y tomando así su control. Puedes jugar por puntos, o intentar conseguir el control del inestable droide 999 para un desafío aún más satisfactorio.



MERCENARY: ESCAPE FROM TARG 1985

NOVAGEN SOFTWARE

■ Pocos juegos dejaron tan buena impresión como *Mercenary*. Famoso en su tiempo por sus inteligentes gráficos vectoriales y poligonales, y su juego dinámico y abierto, tristemente ha sobrevivido a su creador, el introvertido Paul Woakes. Fue continuado por dos secuelas de 16 bits, *Damocles* y *Mercenary III*.





BOULDER DASH CONSTRUCTION KIT 1985

FIRST STAR SOFTWARE

■ No te das cuenta de lo difícil que es crear videojuegos, hasta que utilizas el excelente diseñador de niveles de Peter Liepa para hacer los tuyos. Además de ser muy sencillo de usar (todo está orientado a iconos), también viene con cuevas adicionales y pantallas intermedias que atravesar, lo que significa que estarás entretenido mucho tiempo. Tu único límite es tu imaginación.



BOUNDER 1986

GREMLIN GRAPHICS

■ Esta peculiar propuesta de Christian Shrigley y Andrew Green es uno de esos conceptos chiflados que solo podrían haber sido ideados en los ochenta. Eres una pelota de tenis y debes avanzar por un escenario en constante movimiento rebotando por losas grises mientras evitas... todo. Al principio no es sencillo, pero rápidamente le pillarás el tranquillo buscando teletransportadores, bonificaciones de salto y los siempre utilísimos potenciadores.

URIDIUM 1986

HEWSON CONSULTANTS

■ Más brillantez inspirada en arcades obra de Andrew Braybrook. *Uridium* llegó a varios ordenadores domésticos de 8 bits, pero donde realmente brilló fue en Commodore 64. Alardea de un superimpecable scroll mediante el cual tu Manta se desliza sobre las enormes naves, abatiendo enemigos y evitando instalaciones. Es rápido y furioso, y necesitarás más que suerte para llegar al final. También apareció en NES con gráficos modificados y licencia de la película de 1984 *The Last Starfighter*.







ULTIMA IV: QUEST OF THE AVATAR 1986

ORIGIN SYSTEMS

■ Hay varios *Ultima* en la máquina de Commodore, pero el cuarto es indudablemente el mejor en términos de accesibilidad y estructura. Se aleja de los simples elementos de combate basado en exploración de mazmorras presente en los juegos anteriores, para ofrecer una aventura rica en matices narrativos.



LEADERBOARD GOLF 1986

US GOLD

■ Los campos tardan un poco en cargarse, pero *Leaderboard* todavía es un formidable juego de golf. Y lo es, en gran medida, por la hermosamente refinada mecánica de swing que te brinda gran control sobre la pelota, y a sus campos de excepcional diseño.



MANIAC MANSION 1987

LUCASFILM GAMES

■ La innovadora aventura gráfica de Ron Gilbert es hilarantemente entretenida de jugar hoy día. El primer título en usar el motor SCUMM está lleno de humor, despliega personajes locos y da la vuelta a un montón de convenciones típicas de las aventuras. Seis años más tarde aparecería una secuela, *Day Of The Tentacle,* creada por el igualmente brillante Tim Schafer. ▶

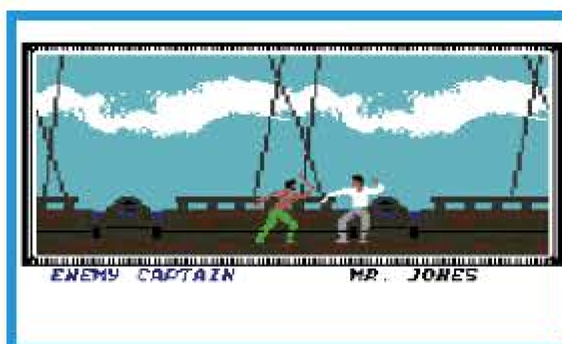


SID MEIER'S PIRATES! 1987

MICROPROSE SOFTWARE

El primer juego en llevar el nombre de Sid Meier en el título indica la calidad que podría esperarse en sus lanzamientos posteriores. Sigue siendo un apasionante juego de mundo abierto que aúna diferentes géneros y estilos utilizando un campo de juego dinámico que ofrece al usuario nuevas opciones a medida que avanza.







BARBARIAN: THE ULTIMATE WARRIOR 1987

PALACE SOFTWARE

Aunque su portada con Maria Whittaker y Wolf de *Gladiators* ligeros de ropa generó ansiedad en padres nerviosos, el contenido de *Barbarian* fue aún más gráfico. La sangre que mana de las heridas puede parecer sosa hoy día, pero la decapitación final de tu oponente sigue siendo igual de efectiva. El control es también brutal, y puedes realizar una sorprendente cantidad de movimientos solo con el botón de disparo.

BATTY 1987

ELITE SOFTWARE

Batty es un clon de *Arkanoid*, pero mucho mejor que la mayoría. Esto se debe a su tremendo modo para dos jugadores, que lo convierte en algo realmente entretenido. La respuesta del bate es estupenda, hay una gran selección de potenciadores, y los diseños de los muros son desafiantes, pero nunca injustos.





BUBBLE BOBBLE 1987

FIREBIRD

No queremos confeccionar esta lista mediante conversiones de recreativas, pero varias merecen tu atención. *Bubble Bobble* es una de ellas; ofrece un aspecto auténtico, un animado arreglo del tema musical y las mecánicas aparentemente intactas. Soplar burbujas para atrapar enemigos y reventarlos para conseguir puntos suena sencillo, pero se vuelve difícil en los últimos niveles.





HEAD OVER HEELS 1987

OCEAN SOFTWARE

Ignora su aspecto pobre y lenta velocidad, *Head Over Heels* sigue siendo una aventura isométrica asombrosamente buena. El juego de Jon Ritman rebosa encanto y escenarios diabólicamente diseñados, todo amplificado por el excelente trabajo pixelado de Bernie Drummond. Reunir a los dos agentes alienígenas será una auténtica aventura... y luego, comenzará la diversión.





CALIFORNIA GAMES 1987

EPYX

Su número de pruebas puede parecer insuficiente, pero *California Games* es igualmente divertido. Las seis pruebas (surf, patinaje sobre ruedas, medio tubo, footbag, BMX y disco volador) se juegan excelentemente y su control presenta excelente respuesta. El juego de Epyx se ve genial gracias a su aspecto brillante y colorido, que captura la despreocupada atmósfera californiana.

"SU NÚMERO DE PRUEBAS PUEDE PARECER INSUFICIENTE, PERO CALIFORNIA GAMES ES IGUALMENTE DIVERTIDO"



IK+ 1987

SYSTEM 3

¿Quién habría pensado, que simplemente añadiendo un tercer luchador podría conseguirse una experiencia de lucha tan diferente? Archer Maclean lo hizo, y cuando no estaba calcando personajes de *Grease* para crear ese característico movimiento de voltereta hacia atrás, programaba enérgicas mecánicas de lucha, mejoraba minijuegos y añadía obsequios visuales geniales al fondo. Qué leyenda.



WIZBALL 1987

OCEAN SOFTWARE

Wizball fue la combinación entre la programación de Chris Yates, el estilo visual de Jon Hare y una explosiva banda sonora de Martin Galway. Con la misión de restaurar el color de Wizworld, debes recorrer cada escenario derribando enemigos y usando a tu ayudante, Catellite, para recolectar las gotas de pintura de colores que dejan atrás. Sorprendente, estratégico, rezuma atmósfera.



BUGGY BOY 1987

ELITE SOFTWARE

Muchos consideran que la conversión de Elite de *Buggy Boy* es una de las mejores conversiones de recreativa realizadas para la máquina de Commodore. Si bien el programador Dave Thomas no pudo replicar la visualización panorámica en tres pantallas de la cabina arcade original, sí mantuvo la gran velocidad, todos los niveles y la caótica sensación de diversión del juego.





DEFENDER OF THE CROWN 1987

CINEMAWARE

Puede que el primer lanzamiento de Cinemaware fuera diseñado para mostrar el poder del Commodore Amiga, pero la versión C64 no se quedó atrás. Como *Pirates!*, ofrece abundancia de mecánicas para mantenerte ocupado, pero se trata de un profundo juego de estrategia rematado por una presentación auténticamente excepcional.

THE GREAT GIANA SISTERS 1987

RAINBOW ARTS

No resulta complicado ver por qué Nintendo trabajó tan duramente para sacar a *The Great Giana Sisters* de los estantes de las tiendas. Tiene suficientes ideas propias, pero claramente es un clon increíblemente impresionante de *Super Mario Bros* para NES.





KIKSTART 2 1987

MASTERTRONIC

La secuela de Shaun Southern mejora enormemente al original de 1985. El velocímetro y sus controles mejorados hacen que sea mucho más sencillo controlar tu motorista, mientras que los 24 escenarios ofrecen abundantes desafíos. Y todo rematado por un entretenido editor de pistas.



ALIENS 1987

ELECTRIC DREAMS

Nos hemos alejado de las licencias cinematográficas, pero debemos mencionar esta adaptación de Electric Dreams. Utiliza un punto de vista en primera persona que te coloca en los zapatos temblorosos de distintos marines con un efecto tremendo.

NUEVO grupo de Telegram (12/03/2022)
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:





LAST NINJA 2 1988

SYSTEM 3

System 3 fue una empresa potente en el C64, y la segunda parte de su trilogía es seguramente su mejor juego. Los controles se perciben mejorados con respecto al original de 1987, el diseño del mapa y los gráficos son más ambiciosos, y tiene una atmosférica partitura de Matt Gray. El capítulo final sube la apuesta visual, pero *Last Ninja 2* es una aventura más equilibrada.





KATAKIS 1988

RAINBOW ARTS

Katakis es una versión tan buena de *R-Type* que Activision (el ostentador de la licencia para versiones domésticas) amenazó con denunciar a Factor 5 a menos que programaran *R-Type* para Amiga. Accedieron, y los propietarios de Commodore disfrutaron de un título mejor que el port oficial (también por el programador de *Katakis*, Manfred Trenz).



MICROPROSE SOCCER 1988

MICROPROSE SOFTWARE

Estábamos entre este y *Match Day II*, pero el impecable título de Sensible Software fue la elección más sensata. A pesar de la asociación con Microprose, los expertos en simuladores, este es un frenético arcade de fútbol que presenta partidos tradicionales, juegos de seis contra seis, y abundancia de torneos en los que participar. Más tarde sería reformulado en la forma de *Sensible Soccer*.

TETRIS 1988

MIRRORSOFT

Mientras el juego de Alexey Pajitnov no es lo más bonito del mundo, no ha perdido nada de su exasperante adicción al pasar a Commodore 64. También está bendecido por una excelente pista de audio escrita por Wally Beben que complementa muy bien la agitada acción in crescendo.





ARMALYTE 1988

THALAMUS

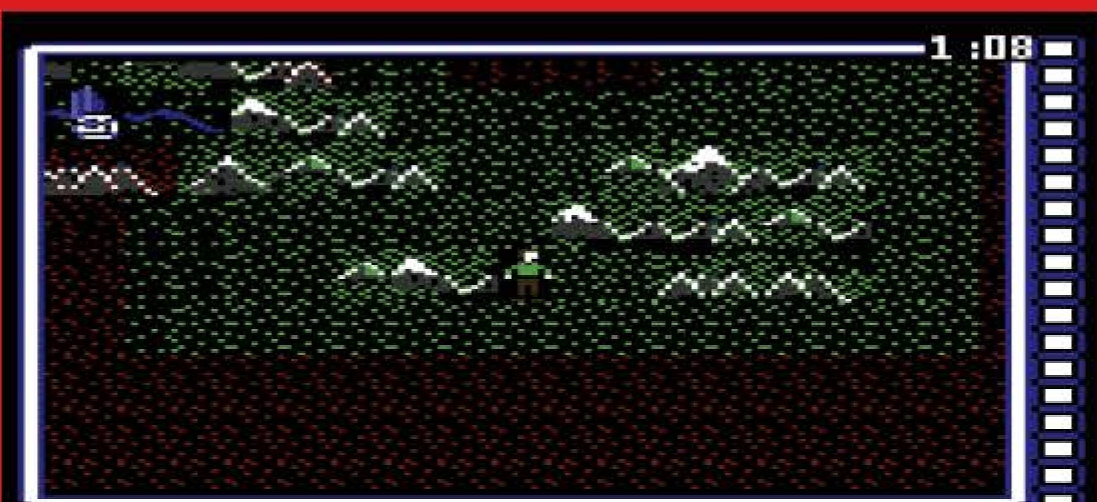
El brazo editorial de Newsfield Publications publicó algunos títulos extremadamente populares en C64, pero este tremendo juego de disparos de Cyberdyne Systems es fácilmente nuestro favorito. Tiene variedad de potenciadores que gozar, el diseño del escenario y las oleadas son abrumadores, y es fantásticamente satisfactorio derrotar a los jefes.



TURBO OUTRUN 1989

US GOLD

Las adaptaciones domésticas de *Outrun* fueron despreciadas en gran medida, pero US Gold se redimió con su secuela al dejar la programación en manos de Probe Software. El resultado es uno de los juegos de carreras más entretenidos del sistema, y los gráficos regordetes de Steve Crow también se ven fantásticos.



WASTELAND 1988

ELECTRONIC ARTS

Estábamos entre este y la serie *The Bard's Tale* (también de Interplay), pero el apocalíptico RPG ganó porque aún se siente fresco comparado con otros juegos de rol similares. Su mundo de juego todavía se siente emocionante, y hay una gran cantidad de monstruos y NPC con los que interactuar. Lógico que su secuela rompiera Kickstarter en 2012.

PROJECT FIRESTART 1989

ELECTRONIC ARTS

Este tensa aventura cinemática se basa en *Aliens* y tiene un impecable ambiente de survival horror. Hay mucha acción y en ocasiones te sentirás sobrepasado, tendrás que usar el cerebro así como tus habilidades como tirador para tener éxito. Al revisar terminales obtendrás un trasfondo argumental revolucionario en 1989.









LASER SQUAD 1989

BLADE SOFTWARE

■ Tardó un año más en llegar a Commodore 64, pero valió la pena esperar al juego estratégico de Julian Gollop que ya había sido un éxito en Spectrum. Equipar y posicionar tu equipo es tan importante como la mecánica por turnos, las detalladas misiones están llenas de variedad y funcionan con un pulido sistema de comandos dirigido por menús.

KLAX 1990

DOMARK

■ Basado en el exitoso arcade, *Klax* te pide que recojas fichas a medida que caen, y las coloques para ganar puntos. El concepto es sencillo pero funciona bien, y se hace difícil dejar de jugar. Lamentablemente, carece del divertido modo para dos jugadores de la máquina recreativa, lo cual es un poco decepcionante.





RAINBOW ISLANDS 1990

OCEAN SOFTWARE

■ Más perfección arcade, esta vez con el aspecto de la estupenda conversión de Graftgold para la secuela de *Bubble Bobble* de Taito. Todas las conversiones caseras a ocho bits son buenas, pero esta de C64 está un paso por encima gracias al scroll supersuave, música grandiosa y los gráficos de dibujos animados. Le faltan tres islas, pero es un logro notable.



TURRICAN II: THE FINAL FIGHT 1991

RAINBOW ARTS

■ En los noventa, el foco se dirigió a los sistemas de dieciséis bits, pero los programadores como Manfred Trenz todavía estaban ofreciendo magia en el C64. *Turrican II* es un buen ejemplo, ya que mejora al original en todos los sentidos con un bello diseño de niveles y jefes. Las versiones de consola existen como vínculo con *Universal Soldier*.

INTERNATIONAL TENNIS 1992

ZEPPELIN GAMES

■ Hay un montón de contenido en este económico juego de tenis. Puedes jugar un solo partido o torneo, siendo posible lograr una sorprendente variedad de tiros diferentes en numerosas canchas. La animación también es fantástica, y la detección de colisiones ajustada, lo que permite algunas voleas geniales.





FIRST SAMURAI 1992

IMAGE WORKS

■ Como muchos juegos tardíos de C64, *First Samurai* puso la máquina al límite, ofreciendo gráficos tan asombrosos que se habrían considerado imposibles una década antes. El juego en sí es muy entretenido, quizá algo difícil debido a la regeneración de enemigos sin fin. Una aventura en expansión con mucho por descubrir.

MAYHEM IN MONSTERLAND 1993

APEX COMPUTER PRODUCTIONS

■ Once años después del lanzamiento de Commodore 64, John y Steve Rowlands consiguieron su mejor juego para el venerable ordenador doméstico. No solo se ve increíble (podrías imaginarlo apareciendo en NES o Master System), además tiene el control ajustado al límite, ofreciendo una rica experiencia plataformera que avergüenza a muchos juegos similares en C64... o consolas.



MÁS CLÁSICOS DE C64 A TENER EN CUENTA

- **ZAXXON** 1984 SYNAPSE SOFTWARE
- **RAID ON BUNGELING BAY** 1984 BRODERBUND
- **GUNSHIP** 1986 MICROPROSE SOFTWARE
- **SKATE OF DIE!** 1987 ELECTRONIC ARTS
- **PROJECT STEALTH FIGHTER** 1987 MICROPROSE SOFTWARE
- **ZAK MCKRACKEN AND THE ALIEN MINDBENDERS** 1988 LUCASFILM GAMES
- **POOL OF RADIANCE** 1988 STRATEGIC SIMULATIONS INC
- **NEUROMANCER** 1988 ELECTRONIC ARTS
- **SPACE ROGUE** 1989 ORIGIN SYSTEMS
- **STUNT CAR RACER** 1989 MICROSTYLE
- **SUPREMACY** 1991 MELBOURNE HOUSE

CÓMO SE HIZO CHILLER



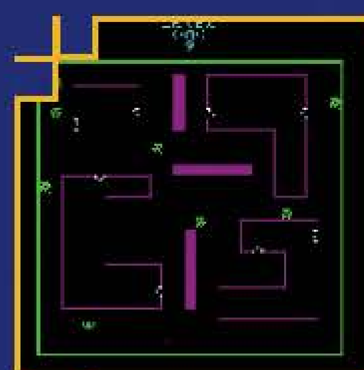
TEXTO DE PAUL DRURY

Una década después de que Death Race enfureciera a los guardianes del gusto y la decencia, Howell Ivy ayudó a crear una experiencia arcade con aún más casquería. Habrá sangre...

LOS DATOS

» **COMPAÑÍA:** EXIDY
» **DESARROLLADOR:** EXIDY
» **LANZAMIENTO:** 1986
» **PLATAFORMA:** ARCADE, NES
» **GÉNERO:** DISPAROS CON PISTOLA DE LUZ





MÁS DEL CREADOR

DEATH RACE
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1978

CIRCUS
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1978

VENTURE (IMAGEN)
SISTEMA: ARCADE
AÑO: 1981



» Howell Ivy: un tipo muy agradable, padre de juegos desagradables.

"Estábamos intentando ser renegados", sonríe Howell Ivy, un hombre acostumbrado a ofender. "*Chiller* trajo a Exidy de vuelta, y al frente. Sí, fue controvertido, pero quisimos salir al límite"

Chiller fue un juego de disparos para pistola de luz ambientado en una cámara de tortura que requería a los sádicos jugadores desmembrar y decapitar a desafortunadas víctimas semidesnudas. Ciertamente vanguardista para mediados de los ochenta, no fue la primera vez que Howell generaba controversia, sin embargo. Tras comenzar su carrera en las recreativas en Ramtek, produciendo entre otros el título proto-*Breakout Clean Sweep*, lo dejó para unirse a Exidy, dirigida por su excolega Pete Kaufman. Produjeron en 1975 un prometedor juego de conducción, *Destruction Derby*, que licenciaron a Chicago Coin quienes lo lanzaron como *Demolition Derby*. Pero cuando los pagos de su licenciatario no llegaron, Exidy tuvo que cambiar de marcha.

"Tuvimos que producir algo que pudiéramos vender con tal de pagar a nuestros empleados, y mantener abierto Exidy", dice Howell. "Cambié algunos gráficos, el sonido y determinadas mecánicas, y lo llamé *Death Race*. No tenía ni idea de que molestaría a la gente".

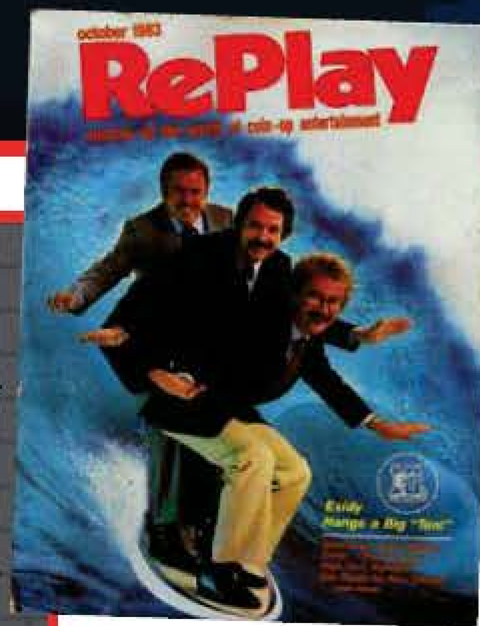
No fue solo el título lo que causó la ofensa. En lugar de chocar contra otros coches como en el juego original, el jugador ahora tenía la tarea de atropellar peatones en una batalla contra el reloj, marcándose cada muerte con una lápida. Los gráficos pueden haber sido primitivas figuras de palitos en blanco y negro, pero esto sucedió en 1976 y aún se estaba dirimiendo qué se consideraba 'contenido aceptable' en este nuevo medio creativo. La temática violenta del juego fue destacado en las noticias y apareció en un episodio de *60 Minutes* que denunció el efecto corruptor de los videojuegos en los niños de la nación.



» [Arcade] *Chiller* presenta un juego de bonus estilo tragaperras, con cerezas y campanas reemplazadas por corazones y cerebros.



» [Arcade] La escena inicial en la cámara de tortura presenta guillotinas, tornos, y víctimas ensangrentadas para rematar.



» La portada de la revista RePlay en octubre de 1983 mostraba a los fundadores de Exidy surfeando el éxito de *Crossbow*. Howell está en el medio.



» [Arcade] Cada una de las fases principales tiene un número determinado de 'pistas' que encontrar para desbloquear el nivel final.

"Pero estabas atropellando gremlins, no humanos", protesta Howell. "¡Mira las artes de la recreativa! La gente lo interpretó de otro modo, y tuvimos serias amenazas de personas que aseguraron vendrían a cerrarnos el negocio. Tuvimos que contratar guardias de seguridad para nuestras instalaciones... pero, para ser honestos, esto ayudó en las ventas. ¿Qué dicen, acerca de que no hay nada como la mala publicidad? Aquello nos colocó en el mapa. Éramos una pequeña compañía, con solo doce empleados, y nuestra visibilidad aumentó enormemente. ¡Cuando lanzamos nuestro siguiente juego, la gente había oído hablar de nosotros!".

"CHILLER TRAJO A EXIDY DE VUELTA, Y AL FRENTE. SÍ, FUE CONTROVERTIDO, PERO QUISIMOS SALIR AL LÍMITE"
HOWELL IVY

Exidy se basó en el éxito de *Death Race*, generalmente acreditado como el primer 'videojuego desagradable' y produjo una serie de títulos arcade originales a finales de los setenta y principios de los ochenta, desde el simpático *Circus* hasta el ambicioso *Venture*. Sin embargo, en 1983, todo el negocio de las recreativas estaba en crisis y si querían sobrevivir, Exidy necesitaba traer algo nuevo a la experiencia arcade.

"Todo empezó con los lápices ópticos", asegura Howell, "tomé ese concepto de apuntar a cosas en la pantalla, y comencé a experimentar con lentes y distancias focales. Me llevó algún tiempo desarrollar la tecnología para pistola de luz, pero terminé con un diodo en un lápiz y una única lente que medía aproximadamente dos centímetros y medio. Sabía cómo funcionaban los tubos de rayos catódicos, cómo escaneaban las líneas [de la pantalla] de tal modo que cuando aprietas el gatillo, toda la pantalla parpadea durante un fotograma. La óptica del arma recogería a qué parte de la pantalla estabas apuntando durante ese fotograma. Después, se lo dices al jugador, para que sepa a lo que ha acertado".



» [Arcade] En la rack room, las víctimas serán literalmente partidas en dos, en una inquietante letanía de chillidos.

Los juegos electromecánicos de pistola habían sido un estandarte para las salas arcade desde principios del siglo XX. En los años treinta, compañías como Seeburg, con su serie *Ray-O-Lite*, permitieron a felices jugadores de gatillo fácil disparar rayos de luz a objetivos móviles con sensores añadidos. Los setenta vieron nuevos desarrollos en el mercado doméstico, comenzado con la Magnavox Odyssey diseñada por Ralph Baer, que tenía como periférico una pistola disponible para comprar... y muchas unidades de juego compatibles tipo TV Tennis para conectar a la televisión, venían con una pistola de plástico y algún juego de tiro al blanco junto a los clones de *Pong*. Atari había experimentado con pistolas de luz con *Qwak!* en 1974, un tiro al pato para recreativa que conoció poco éxito comercial, por lo que cuando Exidy decidió traer su más sofisticada tecnología a los arcades a principios de los años ochenta, se percibió como un concepto nuevo.

"Utilizamos un espejo para proporcionar mayor ilusión de profundidad al jugador", explica Howell. "No miras directamente a la pantalla; esta se encuentra abajo, y lo que ves es un reflejo... lo cual aporta sensación de profundidad, y hace parecer que la imagen se encuentra casi un metro detrás. No tienes la pantalla justo frente a ti, lo que significa que el movimiento del arma es relativamente pequeño. Puedes apuntar a la pantalla, fácil y rápidamente".

Para su primer título en utilizar este ingenioso sistema, Exidy decidió evitar el empleo de pistolas y tiró por algo más medieval. El tema para *Crossbow* llegó a través de *Dungeons & Dragons*, presentándote como miembro de una banda de audaces aventureros viajando a través del desierto, bosque y a través de un destartalado puente de cuerda antes de acceder a un lóbrego castillo y enfrentar su señor oscuro. Tu tarea consistía en proteger tu grupo de ataques diversos mediante precisos flechazos, y fue un ejemplo muy ▶



» Howell en 1976, posando con *Death Race* y una camiseta más impactante que el propio juego.

PROHÍBAN ESTA BASURA INFECTA

HOWELL IVY, CREADOR INVOLUNTARIO DE 'VIDEOJUEGOS DESAGRADABLES'

Dado que Howell fue responsable, no de uno, sino de dos 'videojuegos desagradables', nos preguntamos si se arrepiente de algo. "No me avergüenzo en absoluto", responde. "Con *Death Race*, fue involuntario. Fuimos inocentes, no pensamos que crearíamos tal controversia. Supongo que con *Chiller*, sabíamos que sería delicado. Esperaba algo de controversia, pero la necesitábamos para vender juegos".

Así pues, ¿qué piensa sobre el tema de censurar el sexo y la violencia en los videojuegos? Se toma una pausa para responder. "No podemos controlar la imaginación de la gente, sus deseos, y si no obtienen esos pensamientos de los videojuegos, los sacarán de otro sitio. Tienes la opción de jugar, o no, al igual que puedes cambiar el canal de la televisión. Si te ofende, no lo juegues, no lo mires".


» [Arcade] La momia del ataúd es una auténtica esponja de balas, pero debes reventarla para poder continuar.


» [Arcade] El secreto es activar los instrumentos de tortura para ejecutar rápidamente a los cautivos.


» [Arcade] Cabezas clavadas en púas y manos desmembradas saliendo de la tumba. Cosas espeluznantes.

temprano de la 'misión de escolta' que se convertiría en pilar para un montón de juegos de disparo que llegarían en las décadas subsiguientes.

"El mayor desafío fueron los moldes para realizar la ballesta", señala Howell, recordando que Exidy no solo escribió el software; también fabricó el mueble arcade dedicado. "La ballesta debía sentirse bien cuando la movieras, y lo suficientemente fuerte para que no pudieras arrancarla de la máquina y salir con ella por la puerta. Este era un problema inherente a los juegos de pistola".

Parece que algunos jugadores americanos querían tomar el derecho a llevar armas de manera algo literal, pero *Crossbow* consiguió destacarse en las salas recreativas desde su lanzamiento en 1983. Howell estima sobre 2000 unidades producidas, un éxito considerable en tiempos difíciles para el negocio de las arcade, y un empujón para los juegos creados para pistola de luz que llegaron más tarde de forma inevitable (ver apartado 'Los Niños de Crossbow'). En 1986, Exidy había creado juegos de disparos en torno a temas obvios como la Segunda Guerra Mundial o el Lejano Oeste, y buscaba algo diferente en lo que basar su próximo título. Uno que pudiera reavivar el interés por todo el género: "en Exidy, sabíamos que lo diferente vendía, y estábamos creando nuestros propios [productos] 'yo también', reconoce Howell. "Teníamos que intentar algo nuevo así que pensamos, 'vamos al terror'. Quizá fue un truco, quizá fuimos unos ingenuos... pero no pensábamos que resultaría tan polémico como fue".

No podemos evitar sonreír ante ese último comentario, una cosa era ambientar un juego de disparos en un mundo de fantasmas y cementerios, que de hecho aparecen en los últimos niveles de *Chiller*. Pero establecer las dos primeras escenas del juego en una cámara de tortura, con las víctimas encadenadas a bastidores y listas para ser decapitadas por la guillotina... Exidy claramente buscaba un valor añadido impactante. Todo podría haberse considerado aceptable si tú, como jugador, tuvieras que rescatar a aquellos prisioneros indefensos de su espantoso destino. Pero... no. Tú eras el torturador. Tú fuiste quien arrancó trozos de carne de los huesos, partió cuerpos en dos y aplastó cráneos hasta convertirlos en pulpa sangrienta. ¿Cómo pudiste pensar que esto no iba a ser controvertido, Howell? "Sí, pero en realidad no eran personas", asegura sonriendo de manera enormemente críptica. "Había un interruptor en el juego que te permitía hacerlo todo verde. El operador podría decidir si tener color carne, o personas verdes y sangre verde. Para ser justos, muy pocos operadores lo pusieron en verde..."

Parece que Exidy se adelantó a la inclinación de Nintendo por cambiar la sangre de roja a verde. El equipo dejó volar libre su imaginación cuando tenía que ver con ejecuciones creativas. "Fue un caso de todo vale", se ríe Howell. "siempre y cuando pudiéramos mostrarlo de manera efectiva en pantalla. ¿Podríamos hacer parecer que un cuchillo o hacha apuñalaba a alguien? ¿Podríamos hacer que un torno aplastara una cabeza humana?".

A pesar de todo el gore pixelado que vimos en pantalla, el equipo de software de Larry Hutcherson, Vic Tolomei y Ken Nicholson codificaron con bastante sutileza las mecánicas del juego. Las explosiones frenéticas no son tan efectivas como apuntar y activar los dispositivos de tortura en pantalla, con cada nivel conteniendo 'pistas' ocultas esperando ser disparadas para desbloquear el gran final. Reconozcamos que algunos de los matices habrán pasado desapercibidos debido

LOS NIÑOS DE



CROSSBOW
1983

■ El primer título para pistola de luz de Exidy estableció el modelo, con escenas variadas, caminos divididos, gráficos característicos y la idea de proteger tus camaradas más allá de simplemente destruirlo todo. El jefe final también se parece a Terry Thomas.



CHEYENNE
1984

■ Nos dirigimos hacia el Lejano Oeste para la continuación de *Crossbow*, con tiroteos en el saloon, un pueblo fantasma, abatir bandidos desde una diligencia y, además, puedes disparar al pianista. Chúpate esa, Elton John.



COMBAT
1985

■ La ambición de Exidy por hacer algo diferente con la fórmula. Ambientado en la segunda guerra mundial, puedes seleccionar varios escenarios de guerra en un mapa y luchar contra el enemigo en tierra, mar y aire.



CLAY PIGEON
1986

■ Una vuelta a lo básico en esta ocasión, con la oportunidad de disparar a pájaros de arcilla antes de pasar al mundo real. Las mecánicas son más sencillas que en juegos anteriores, pero Exidy hace lo posible por conseguir unos fondos hermosos.

a la naturaleza distractiva de las decapitaciones, con los gritos agonizantes y gemidos emitidos por la arcade. "Todas las muestras de sonido fueron realizadas por el equipo de software. Si pasabas por su oficina y oías gritos, ¡sabías que estaban siendo productivos!".

"TODAS LAS MUESTRAS DE SONIDO FUERON REALIZADAS POR EL EQUIPO DE SOFTWARE. SI PASABAS POR SU OFICINA Y OÍAS GRITOS, ¡SABÍAS QUE ESTABAN SIENDO PRODUCTIVOS!"
HOWELL IVY

Lanzado en 1986, *Chiller* hizo un negocio decente, con Howell estimando que Exidy vendió entre 1000 y 1500 máquinas. A pesar de que no reprodujo las impresionantes ventas de *Crossbow* ni la controversia de *Death Race*, *Chiller* merece su nota a pie de página en la historia de los videojuegos, como un ejemplo temprano de cómo el medio manejó temas potencialmente importantes, así como una indicación de cuán rápidamente la sangre y las tripas se convirtieron en parte intrínseca del acto de jugar. "Los tiempos habían cambiado cuando salió *Chiller*, y disparar a la gente era bastante normal". Recibimos algunas quejas de que era bastante sangriento, pero mucho menos que para *Death Race*. Parece que disparar a los brazos y cabezas de la gente todavía molesta a algunas personas. Creo que se utilizó más como un ejemplo de cómo los videojuegos estaban corrompiendo a los niños estadounidenses, como una noticia".

Howell admite manifestar un afecto eterno por *Chiller*, parcialmente debido a la ola de controversia que causó, pero también porque iba a ser el último juego en el que estuvo involucrado antes de vender su participación en Exidy y dejar la compañía que ayudó a fundar. Más tarde se unió a Sega, un desarrollador con una rica historia de juegos creados para pistola de luz, desde *Safari Hunt* a *Virtua Cop* y las series *The House Of The Dead*. Los juegos de pistola siguen fuertes y, junto a los títulos de conducción, son aquellos que más asiduamente disfrutarás hoy en salones recreativos, vestíbulos de cines y boleras. ¿Mira hacia atrás con orgullo al género que ayudó a reformular? "Realmente, nunca lo había pensado de esa manera pero, ahora que lo mencionas, creé algo nuevo y muchos otros lo copiaron. También comenzó todo el estilo de juego de disparos en primera persona. Así que, sí, supongo que me aporta una sensación cálida y confusa". Más cálido que esos cautivos semidesnudos en la cámara de tortura de *Chiller*, imaginamos. *


» [Arcade] Los operarios de los salones podían accionar un interruptor y cambiar la sangre de rojo, a verde. Pocos lo hicieron.

Gracias a la familia Ivy por el uso de fotos originales, y a Martyn Carroll por la ayuda adicional.


» [Arcade] El nivel del cementerio contiene algo de desnudez. Si puedes verlo, bajo toda esa sangre.


» [Arcade] El pasillo es menos espantoso que anteriores niveles, aunque el perro que lleva la pierna amputada es siniestro.


» [NES] Una versión de *Chiller* sin licenciar y no tan sangrienta, llegó a NES, y fue publicada por American Game Cartridges.

CROSSBOW

MENUDO GRUPO VARIOPINTO, AQUELLOS PRIMOGÉNITOS DE EXIDY



CRACKSHOT
1987
■ Mencionado en el modo demostración de *Chiller*, tuvo su lanzamiento al año siguiente. Ofrece una variada colección de desafíos, desde cazar conejos a disparar a miembros encapuchados del KKK. ¿De verdad que no te gusta?



HIT N MISS
1987
■ Lleva la idea del minijuego más allá, trayendo elementos de puzles a escenarios de disparo surrealistas. Desde provocar caídas de manzanas a mantener el caudal de agua vía disparos tácticos, *Point Blank* está en deuda con él.



SHOWDOWN
1988
■ Exidy vuelve al Lejano Oeste pero en esta ocasión te permite emplear tu pistola para jugar un rudimentario juego de póker contra tres oponentes controlados por la computadora. Pero es un juego de cartas, no de vaqueros. Muy raro.



WHODUNIT
1988
■ El último juego de Exidy intenta hacer algo diferente, proponiéndote explorar una lujosa casa poblada por grandes estereotipos de los ochenta, localizar varias llaves y abrir un cofre en el ático para descubrir al asesino.

LA HISTORIA DE PSYCHONAUTS

TRAS MÁS DE 15 AÑOS DE DESARROLLO, PSYCHONAUTS 2 DE DOUBLE FINE ATERRIZÓ RECIENTEMENTE CON UNA ATRONADORA OVACIÓN POR PARTE DE USUARIOS Y CRÍTICOS. TIM SCHAFER, LEYENDA DE LA INDUSTRIA, NOS GUÍA A TRAVÉS DE LA HISTORIA DE LA SAGA.

TEXTO DE HARETH AL BUSTANI



Tim Schafer ha creado varios juegos aclamados, incluyendo *Full Throttle* y *Grim Fandango*.



» [PC] Motherlobe es el cuartel general de Psychonauts y sirve como base de operaciones en *Psychonauts 2*, con numerosos coleccionables escondidos.

Cuando Tim Schafer se alejó de LucasArts en 2000, acababa de lanzar el gran canto del cisne de los juegos de aventuras: *Grim Fandango*, y ya se había establecido como una de las mentes más brillantes del negocio. Sin embargo, solo estaba comenzando. Después de montar su propia empresa, Double Fine, puso en marcha un juego que se había estado gestando durante años.

El proyecto se basó en la fascinación que Tim sentía desde hacía mucho tiempo por la psicología. Según recuerda, "estudié los sueños en la universidad, siempre me interesó pensar en cómo las personas representan estados emocionales en imaginería abstracta y metáforas, especialmente mientras duermen". Años antes, incluso había considerado trabajar estas ideas en una legendaria aventura, *Full Throttle*. "En *Full Throttle*, quería tener un viaje interactivo con peyote. Ben lo tomaría, y luego vagaría a través de su propia mente; algo como Jim Morrison en la película *The Doors*, donde se va al desierto e intenta ver el elefante. ¿Qué podría significar eso? Ese tipo de simbolismo es realmente muy divertido". Aunque esa idea particular "realmente no parecía encajar en *Full Throttle*", Tim se aferró a ella.

> "SURGIÓ EN UNA LLUVIA DE IDEAS SOBRE LOS GRANDES PODERES PSÍQUICOS QUE A LA GENTE LE GUSTARÍA TENER, Y CÓMO PODRÍAMOS HACER PUZLES CON ESO"
> TIM SCHAFER

Tiempo después, mientras trabajaba en un juego nunca realizado de espías (supuestamente un cruce entre *Shaft*, *James Bond*, cine de kung-fu y *2001: Una odisea del espacio*), retomó la idea; diseñar una mecánica en la cual los jugadores pudieran meditar sobre objetos, para experimentar visiones sobre ellos y obtener así pistas sobre su significado. "Comenté eso a la gente y alguien dijo: 'oye, ¿qué pasa con ese juego en el que entras en la mente de otras personas?', y yo dije: 'no, no; entras en tu propia mente. Pero... espera un segundo. ¡Eso es mejor! Así que, empecé a reflexionar sobre ello durante años".

Una vez Tim estuvo al frente de Double Fine, lo que comenzó como un malentendido sobre quién exploraba la mente de quién, se convirtió en una bola de nieve en un mundo propio, completamente autoabastecido. El proyecto resultante fue *Psychonauts*, un título de plataformas en el que los jugadores usan exploradores psíquicos para viajar a niveles ambientados en las mentes de otros personajes. "Surgió en una lluvia de ideas sobre los grandes poderes psíquicos que a la gente le gustaría tener, y cómo podríamos hacer puzles con eso", continúa Tim. "Y luego, pensando en diferentes tipos de mentes; algo tipo, 'oh, acabo de conocer a alguien que parece un narcisista. ¿A qué podría parecerse su mente? ¿De qué color sería el cielo en su mundo?'".

Tim solicitó la ayuda del director de arte Scott Campbell, y del ex alumno Peter Chan, el artista conceptual que había trabajado tanto en *Grim Fandango* como en *Full Throttle*, para desarrollar un lenguaje visual. Mientras Scott se dedicaba a ilustrar ideas para personajes, Según Peter contó recientemente en el libro *20 Double Fine Years*: "mis hijos eran pequeños en ese momento y yo estaba leyendo muchos libros de J Otto Siebold, que se convirtieron en una inspiración... al igual que *Pesadilla Antes de Navidad* de Tim Burton. Ambos tienen ese estilo caprichoso que yo podría referenciar junto con los personajes de Scott". Scott dibujaba personajes una y otra vez, docenas de veces, hasta que estaba satisfecho con ellos. ▶



» [PC] Tim dice que generar ideas para el primer título fue fácil: "Nunca antes había visto terciopelo negro en un juego".

¡PODERES!

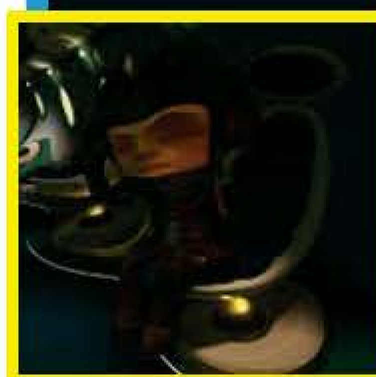
NUESTROS PODERES PSÍQUICOS FAVORITOS

TELEQUINESIA



Raz puede usar la Telequinesia para levantar objetos y lanzarlos empleando su mente. Este poder adopta la forma de una gran mano psíquica que atrapa lo que sea o a quien sea, y lo lanza sin ningún esfuerzo.

CLARIVIDENCIA



Raz emplea la Clarividencia para ver a través de los ojos de otras personas, bien directamente, o a través de sus pertenencias más significativas. Si el jugador mira a Raz en ese momento, su aspecto cambia a un modelo 2D representando cómo se le percibe.

PSI BLAST / PUNTERÍA



PSI Blast, o Puntería, es el acto de disparar rayos láser desde el propio cráneo. Raz puede disparar a discreción o fijar objetivos a conciencia apuntando con la mirilla.

PIROQUINESIS



Piroquinesis es el arte de prender fuego a las cosas usando tu mente. La energía, que debe cargarse, cuenta con un termómetro que se vuelve rojo, indicativo de que las cosas se van a poner calientes.

LEVITACIÓN



Uno de los poderes más usados, crea una Bola de Levitación sobre la que Raz puede subirse, levantar objetos o emplearse como paracaídas.

PROYECCIÓN MENTAL



Usando Proyección Mental, Raz puede invocar un arquetipo junguiano, capaz de pasar por huecos estrechos, distraer a los enemigos durante las peleas o curar a Raz con Energía Mental.

CONEXIÓN MENTAL



Utilizando Conexión Mental, los Psiconautas pueden utilizar un gancho de agarre psíquico para enlazar pensamientos, influyendo así en las decisiones de alguien. También permite al jugador moverse rápidamente viajando entre pensamientos y enemigos.



En poco tiempo, el equipo tuvo un concepto de trabajo; el juego seguiría a Razputín 'Raz' Aquato, un joven acróbata de circo, en sus esfuerzos por unirse a un equipo internacional de espías psíquicos llamado Psychonauts. Después de que Raz se cuela en el campo de entrenamiento de Roca Susurrante, se sorprende al saber que uno de sus entrenadores, Oleander, perdió la chaveta y contrató a un dentista-científico loco para secuestrar a varios Psiconautas y aprendices. Su plan es robar los cerebros de los psíquicos, y usarlos para impulsar un ejército de mortales tanques psíquicos, antes de conquistar el mundo. Raz debe resolver la situación, no dejando un sendero de destrucción a su paso, sino entrando en las mentes de sus amigos y enemigos, ayudando a sanarles desde dentro.

Con el concepto asentado, Double Fine dobló el esfuerzo que aplicó a diseño de niveles. Cada escenario sería totalmente distinto al cualquier otro, reflejando la intrincada temática psicológica y representando los estados de la psique de cada personaje. Con cada fase ofreciendo un estilo artístico radicalmente nuevo, con una inmensa variedad de texturas, modelos y personajes únicos. Raz navegaría a través de estos, resolviendo elaborados rompecabezas mediante distintas habilidades psíquicas: desde la Telequinesis, a la Clarividencia. Al final de cada etapa, los jugadores enfrentarían una pelea psicológica con 'jefes', lo que redundaría en la resolución del trauma de cada personaje.

De manera desconcertante, y a pesar de lo innovador del concepto, tratar de financiar un juego sobre sueños fue una pesadilla. Tim reflexiona sobre el tiempo que pasó presentando demostraciones de trabajo a editores: "lo más revelador fue cuando alguien de un equipo editor, nos dijo: 'vaya, ¡esto es genial, muy creativo! ¡Lástima que no se estén publicando cosas creativas hoy día!'". El problema era que exactamente a eso se dedicaba Double Fine.

"NOS GUSTA HACER JUEGOS CON LOS QUE LA GENTE SE SIENTA UN POCO INCÓMODA"
TIM SCHAFER

"Nos gusta hacer juegos con los que la gente se sienta un poco incómoda. Porque no lo hayan visto antes... pero, si le dan una oportunidad, les gustará". Y aunque al principio no sabían cómo encontrar un publisher, tuvieron la "suerte", según matiza Tim, de ver a Bill Gates anunciar la Xbox en la Game Developers Conference. "Di una charla sobre diseño de personajes y Ed Fries de Microsoft y Xbox estaba allí. Comenzamos a hablar y empecé a presentar *Psychonauts*. Ed siempre pareció ser quien más apoyaba los juegos como arte". A pesar de que se retractó en sus planes de lanzar *Psychonauts* como título principal de Xbox, apareció el editor Majesco para salvar el día.

Si bien los críticos y los jugadores quedaron impresionados con la asombrosa originalidad y el diseño de niveles de *Psychonauts*, fue una decepción comercial. Pero, sorprendentemente y después de haber vendido solo 480.000 copias entre 2005 y 2010, en los siguien-

GENTE DE MENTE

EL CHIFLADO ELENCO DE BRILLANTES PSÍQUICOS



RAZ

La indiscutible estrella de *Psychonauts* es Razputin 'Raz' Aquato, un joven psíquico que asciende de rango para convertirse en Psiconauta junior. Criado en una familia de artistas circenses, posee notables habilidades acrobáticas reforzadas por inmenso talento psíquico. Lo que es más importante, su forma de ser bondadosa, optimista y decidida le capacita para ayudar a otros a resolver sus conflictos.



LILI ZANOTTO

Hija del Gran Jefe de los Psiconautas, Truman Zanotto. Aunque siempre falta a clase, Lili es una psíquica naturalmente dotada. Aunque suele preferir la compañía de las plantas a la de las personas, se enamora de Raz antes de ir a trabajar al cuartel general de los Psiconautas, conocida como Motherlobe.



ENTRENADOR OLEANDER

Presencia cómo su padre carnicero mata a su conejito cuando era niño. Oleander no pudo entrar al ejército por ser demasiado bajo, pero consigue ser entrenador en el campamento psíquico Roca Susurrante; después se vuelve loco e intenta conquistar el mundo, pero Raz lo encauza de vuelta al buen camino.



DR CALIGOSTO LOBOTO

Dentista y científico loco sin licencia, Loboto adora tirar de los dientes y experimentar con peces. Cuando era niño, sus padres descubrieron sus habilidades psíquicas y le obligaron a someterse a una lobotomía con picahielos. Raz lo ayuda a volver a la normalidad cuando conforma planes malvados junto al Entrenador Oleander.

tes cinco años ese número aumentó a 1,2 millones, convirtiéndolo en un éxito inesperado. Incluso cuando Double Fine iba viento en popa, con Tim saltando de un estadio creativo al siguiente, Raz y la pandilla permanecieron arraigados en lo más profundo de su mente."Hubo años en los que nunca pensé en ello, pero abrí un pequeño documento cuando enviamos *Psychonauts*, porque seguíamos teniendo ideas para niveles... como la idea de un escenario establecido en la mente de un jugador. Incluso en 2005, pensé: 'sí, tengo que hacer eso algún día', así que comencé a escribir aquellas pequeñas ideas".

Ideas que nunca faltaban. La gente siempre se acercaba a Tim con conceptos para niveles de *Psychonauts*. "Solía ser algo como: conocían a alguien, o algo raro pasaba con su familia, y pensaban: 'oh, ¿qué está pasando dentro de la cabeza de esa persona?', y comenzaban a pensar en cómo podría representarse eso; y yo, tomaba notas. También pensaba en si alguna vez hacíamos una secuela... quería explorar la mente de Ford. Por qué está destrozado, y qué pasaría si lo recomponemos. ¿Podría eso destapar algunos secretos de su pasado? Parte de mí pensaba, 'nunca haré eso'. Y luego, ¡sucedió!".

En 2015, una década después del lanzamiento de *Psychonauts*, Double Fine puso en marcha una campaña de crowdfunding en Fig, esperando recaudar 3,3 millones de dólares para desarrollar una secuela. Asegurando casi un millón en un solo día, el equipo recaudó finalmente 500.000 dólares más de lo que esperaban, de más de 24.000 patrocinadores. Sin embargo, el juego iba a llevar tiempo. Afortunadamente, Double Fine estaba trabajando en un proyecto que encajaba perfectamente en la franquicia, y que iría abriendo el apetito de los fanáticos mientras tanto.

Deseoso de crear un juego de realidad virtual que evitara el típico problema del mareo por movimiento, la solución de Tim fue simplemente fijar al jugador en un único lugar; una idea que encajaba perfectamente con *Psychonauts*, donde los jugadores podían hacer lo que necesitaban usando poderes psíquicos. "Soy especialmente susceptible a notar este tipo de náuseas, así que pensé: 'atemos a Raz en una silla todo el tiempo'", ríe. "Pero es un juego muy atmosférico, muy temperamental. La música es genial, y configura de alguna manera, gran parte de la historia contada en *Psychonauts 2*."

Psychonauts In The Rhombus Of Ruin fue un éxito rotundo, brindando a los fans una regresión al pasado largamente esperada, utilizando tecnología punta. Sin embargo, le recordó a Tim que Doble Fine no com-





» [PC] Richard Horvitz pone voz a Raz en los tres *Psychonauts*.



» [PC] El *Psychonauts* original se lanzó finalmente en PC y PS2 tras debutar en Xbox.



SASHA NEIN Y MILLA VODELLO

Alemán, hijo de un zapatero, Sasha dejó su hogar cuando entró en la mente de su padre y descubrió un recuerdo obsceno de su madre. Por su parte, Milla quedó traumatizada cuando se incendió el orfanato en el que trabajaba. Convertidos en Psiconautas, viajaron en audaces misiones a través del mundo antes de terminar enamorándose.

FORD CRULLER

Uno de los Psiconautas originales, los Seis Psíquicos. Ford fue un psíquico eminente antes de que la vejez lo relegara a labores más mundanas. Al sufrir un trastorno de personalidad múltiple inducido por pscoactivos, Ford sirve como mentor y guía de Raz. Es convocado agitando una tira de bacon.



NIVELES ABSURDOS

DENTRO DE LOS ESCENARIOS MÁS IMAGINATIVOS



CONSPIRACIÓN DEL LECHERO

Aclamado como uno de los mejores niveles de todos los tiempos. Tiene lugar en la mente de un paranoico guardia de seguridad en un asilo. Ambientado en los suburbios, presenta gravedad impredecible, cámaras en circuito cerrado de televisión y caminos vertiginosamente sinuosos, que representan la lógica conspiranoica del guardia.



NEGRA TERCIOPELOPÍA

Con reminiscencias a una ciudad española, este nivel se sitúa contra un increíble lienzo de terciopelo negro, rebosante de brillantes colores fluorescentes. Un enorme y rosado toro salvaje llamado El Odio recorre las calles, arrasando a quien se atreva a quedarse quieto en el mismo sitio mucho tiempo.



MUNDO WATERLOO

Al contrario que Lungfishopolis, donde Raz se vuelve enorme, en Mundo Waterloo se encoge hasta convertirse en parte de un juego de mesa que controla con Telequinesis. Aquí debe ayudar a Fred Bonaparte, ataviado con una camisa de fuerza, a derrotar a su notorio antepasado, Napoleón.



EL LABERINTO DE LOBOTO

Por si hubiera alguna duda, transitar la mente de un dentista loco sin licencia es lo más parecido a un espectáculo terrorífico: un infierno de oficinas tapiadas, encías, dientes y agua. La peor pesadilla de un dentófobo.



SENSORIO DEL REY PSI

Este nivel contempla a Raz traspasando la mente de un cerebro atrapado en un frasco desde los psicodélicos años sesenta. Privado de sus sentidos, su propietario ha perdido identidad y memoria; y ahora está representado por una entidad que tiene la voz de Jack Black. Cuando Raz conecta mente y sentidos, el mundo estalla en una cacofonía psicodélica de color y sonido.



petía tanto contra el verdadero legado del original, sino contra los recuerdos nostálgicos de la gente. "Las personas tienen antialiasing en sus memorias: mejoran la iluminación y solo recuerdan realmente sus partes favoritas. Sabíamos que cuando la gente viera un pantallazo de *Psychonauts 2*, probablemente pensaran 'Oh, así es como se veía *Psychonauts 1'*. Pero miras hacia atrás, a *Psychonauts 1*, y es como, 'guau, ¡no habíamos descubierto cómo iluminar las caras entonces!'".

Nadie está tan pendiente de las cosas como Tim. A lo largo de los años, siempre ha mantenido una relación especial con los jugadores de *Psychonauts*, quienes se acercaban a él vestidos como G-men en cada PAX. "Sentí que mi trabajo era recordar al equipo todas las cosas importantes para quienes adoran el juego". Esto fue especialmente importante, ya que el equipo había aumentado casi al doble su tamaño; si bien el personal más antiguo de *Psychonauts* ayudó a mantener la coherencia, los nuevos reclutas se desafiaban constantemente a mejorar, por ejemplo, el combate. Pero en alguna ocasión, Tim tuvo que intervenir.

Podemos encontrar un ejemplo con el poder Clarividencia, que permite a Raz mirar a través de los ojos de otros personajes. En el juego original, cuando Raz se ve a sí mismo a través de los ojos de otros, aparece representado por una enorme variedad de ilustrativas interpretaciones en 2D, diferente en cada ocasión; cuando algunos miembros del equipo pensaron que esos personajes 2D no eran necesarios para la secuela, Tim intervino: "te lo digo, sé que en realidad no parece un elemento de diseño demasiado importante,







pero hay personas para quienes la Clarividencia es aquello que más les gusta de todo el juego".

En muchos sentidos, generar nuevas ideas fue mucho más difícil la segunda vez. "Fue realmente sencillo en el primer juego", reflexiona Tim. "Nunca antes había visto terciopelo negro en un juego, así que fue realmente divertido hacer un nivel así", continúa. "Pero en el segundo juego, fue mucho más duro, porque los juegos indie se han convertido en algo mucho más experimental, y los juegos han conseguido cosas geniales en los últimos 20 años. Pensaba, 'hagamos ese nivel en el que todo es papel', y luego me daba cuenta de que 'oh, espera. Eso es básicamente *Tearaway*, eso ya se ha hecho'. así que tuvimos que ir más lejos y combinar cosas extrañas como hospitales y juegos de azar".

"CUANDO PASAS CINCO AÑOS PONIENDO TU CORAZÓN Y ALMA EN ALGO, TE SIENTES MUY CERCA DE ELLO"
TIM SCHAFER

El diseño de niveles siempre fue el "desafío especial", dice Tim. "¿Son totalmente originales? ¿Te hicieron decir 'guau' y cuestionar tu percepción de la realidad, la escala y el espacio? Y, ¿representan metafóricamente las emociones que están sintiendo los personajes? Están todas aquellas cosas que los niveles no tendrían en un juego de plataformas 'normal'; especialmente, no ese tipo de significado simbólico en cada pieza de arquitectura, en cada nivel. En ocasiones estamos trabajando un nivel o diseño. Lo jugamos, y suspiramos mientras exclamamos: 'OK, volvamos a la mesa de dibujo'".

Otro desafío fue afinar los intrincados diseños de misiones del juego. Si bien la planificación en títulos aventureros antiguos era bastante sencilla, con *Psychonauts 2* fue totalmente diferente. "Nuestro diseñador principal, Seth Marinello, tuvo que calcular el flujo de las misiones, lo cual se volvió realmente complicado porque nos gusta tener esas áreas no lineales en las que puedes hacer cualquier nivel, en cualquier orden... lo que significa que puedes obtener cualquier poder, en cualquier orden. Es decir, podrías necesitar un poder para atravesar un nivel, y no puedas hacerlo porque no tienes ese poder. Eso es lo que Seth tuvo que diseñar y rediseñar, y calcularlo a medida que avanzábamos".

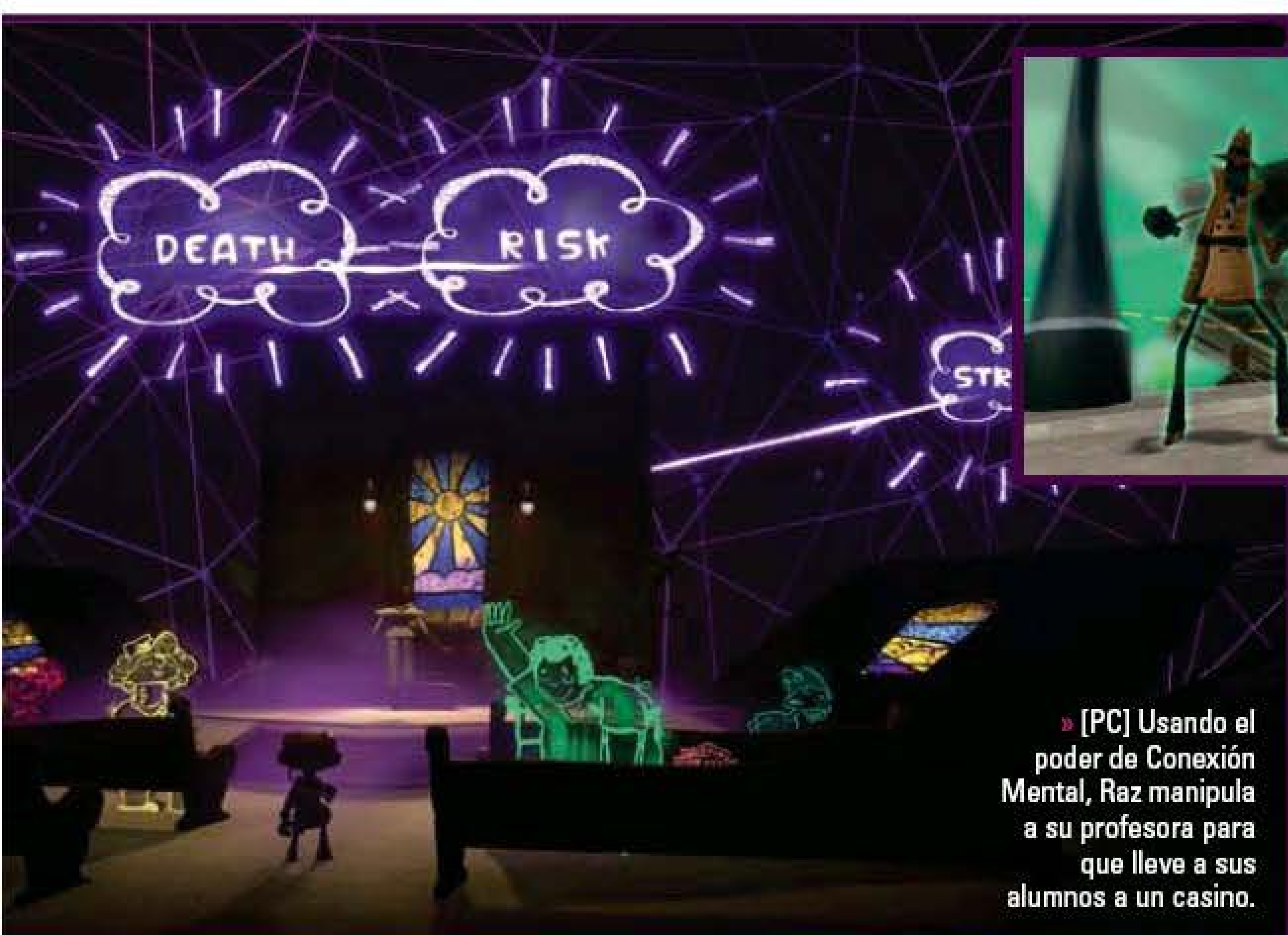
Con tantos ajustes, después de millones de dólares y varios años, parecía que el equipo había llegado al final de sus esfuerzos. A pesar de que la mayor parte del juego estaba completa... en 2019, sin fondos, parecía claro que había que tomar decisiones. "Habíamos llegado al final del camino e íbamos a tener que recortar gran parte del juego, incluido el pulido, y las peleas de jefes, y podría haber sido un aterrizaje complicado". De repente, apareció Xbox Game Studios para salvar el día, adquiriendo Double Fine en un dulce acuerdo que permitió a la compañía conservar su pastel y también comérselo, aportando el tiempo y la financiación que necesitaban para terminar el juego, manteniendo la independencia.

Aunque el juego original fue celebrado por su bienintencionado enfoque a la salud mental, Tim cree que el equipo acertó en muchas cosas "por accidente". "Algunos juegos son como pasar por una peli de Burt Reynolds o algo así, en la que atraviesas un almacén, disparas a un montón de cosas, haces desaparecer pilares, conduces fuera del edificio, el edificio se derrumba y te marchas dejando tras de ti una estela de destrucción, dondequiera que vayas. Siento que Raz siempre mejora cada mente por la que pasa; ordena el equipaje, y deja a la persona un poco más saludable. Es exactamente lo que se siente bien para Raz y la temática del juego, pero en la segunda ocasión lo hicimos a propósito".

Reflejando un mayor sentido de los matices, Double Fine trajo a la organización benéfica de salud mental, Take This, para ayudar a escribir un aviso e identificar cómo evitar el lenguaje estigmatizante y los estereotipos. Tim añade, "creo que el segundo juego aporta mucha más discusión sobre cuán poderosa es la herramienta de Raz, y cómo tiene que hacer las cosas, y ser mejor. En el segundo juego, obtiene el consentimiento para entrar en la mente de las personas, lo cual es un pequeño cambio, muy sutil, pero creo que es una gran diferencia entre 2000 y 2020. No es que se haya inventado el consentimiento, pero la gente habla y piensa más sobre ello". A pesar de que el equipo pasó el último año y medio trabajando encerrado, sorprendentemente la pandemia no tuvo gran impacto en su eficacia. "El equipo lo hizo muy bien durante la cuarentena. Diferentes personas tuvieron diferentes luchas", explica Tim. "Quienes tenían niños pequeños tuvieron problemas, quienes vivían solos tuvieron otros problemas, y así sucesivamente. La salud moral y mental del equipo fue el desafío más grande pero a efectos de funcionalidad, descubrieron formas de tener las reuniones correctas en los espacios correctos, cómo ver las cosas juntos, cómo hacer las cosas juntos, cómo jugar juntos y cómo reunirse socialmente. Descubrieron excelentes maneras de conseguir todas esas cosas, lanzamos este juego en cuarentena y creo que no perdió el ritmo por ello, milagrosamente".

Tras seis años de desarrollo y una espera de diecisés años, *Psychonauts 2* aterrizó con un aplauso universal, elevando el legendario original a alturas aún mayores. Tim cree que la franquicia se ha visto impulsada por su inclusión en el servicio de suscripción Game Pass de Microsoft, que es perfecto para juegos un poco "raros".

Reflexionando sobre las puntuaciones estelares del juego, Tim medita: "se percibió como el juego correcto, en el momento correcto". Y continúa: "sentí que teníamos un juego especial entre manos, pero nunca se sabe qué va a pasar o si alguien se va a dar cuenta. Cuando pasas cinco años poniendo tu corazón y alma en algo, te sientes muy cerca de ello. Y piensas, '¿qué hicimos? ¡No podría decirlo! ¿Lo dimos todo? Si la recepción sirve de algo, parece que sí". *



» [PC] Usando el poder de Conexión Mental, Raz manipula a su profesora para que lleve a sus alumnos a un casino.



» [PC] Raz conoce todo tipo de personajes interesantes en su extraña aventura.



» El director de arte Scott Campbell redibujó personajes hasta quedar feliz; Raz fue conceptualizado como d'Artagnan.

Futuro Clásico

Títulos de hoy que seguirás jugando el día de mañana



Información
- » **Sistema:** Xbox one, Varios
- » **Año:** 2020
- » **Compañía:** Xbox Game Studios
- » **Desarrollador:** Moon Studios
- » **Nombres Clave:** Thomas Mahler, Gennadiy Korol

En Detalle

» Mientras el original de Xbox One se veía genial con 60 fps fijos, *Will Of The Wisps* funciona al doble en Xbox Series X gracias a una actualización posterior. ¡Ori, más suave que nunca!

» Thomas Mahler trabajó en Blizzard antes de separarse y formar un estudio independiente. Hizo un prototipo de pegatiros en primera persona antes de inspirarse en *Rayman* y *Metroid* para crear *Ori*.



» [Switch] Casi todas las batallas contra jefes en *Will Of The Wisps* son contra criaturas que se elevan sobre *Ori*, forzándole a pensar rápido y estratégicamente.

Descubre cómo un equipo lleno de talento se basó en el éxito de su primer Metroidvania con tal de reinventar un género clásico para la audiencia moderna. El viaje de Ori para salvar a su amigo, es mágico por muchos motivos.

Texto de Aaron Potter

ORI AND THE WILL OF THE WISPS

EL TRASFONDO

Antes de que la mayor parte de la población mundial debiera acostumbrarse a trabajar desde casa, el fundador Thomas Mahler y el resto del equipo de Moon Studios disfrutaban desde hacía cinco años con los beneficios de colaborar en la distancia. Puesto a la venta únicamente para Xbox One, *Ori And The Blind Forest* fue raro ejemplo de ser aclamada exclusiva para la consola cuando su aún incipiente ecosistema más lo necesitaba. Esto solo fue posible gracias al talento de un grupo humano tremendamente alejado de la típica organización de una clásica oficina. El resultado fue una mágica vuelta al formato de Metroidvania 2D que se percibió entonces como si aún no existiera. Excepto, quizá, en los libros de cuentos.

Tal éxito propició una secuela. Así, Xbox Game Studios dio luz verde a lo que se convertiría en *Ori And The Will Of The Wisps*, aportando a Moon Studios el tiempo y los recursos para que lo asombroso sucediera... por segunda vez. La aventura que tomó forma en 2020 consiguió ser tres veces más grande que la primera, vio un mayor cambio de los entornos y personajes creados en 2D a modelos completamente diseñados en 3D, y expandió el sistema de combate. Este fue el Ori que en principio quiso ser.

EL JUEGO

Es destacable en *Ori And The Will Of The Wisps* lo placentero que resulta recorrer su delicioso entorno. Mientras que los Metroidvanias tradicionalmente bloquean el camino al jugador, deteniendo sus pasos para animarlos a probar rutas y volver más adelante con algún objeto clave, aquí eso no importa demasiado debido a lo divertido que resulta tan solo moverse. Como un resplandeciente guardián del bosque, Ori es capaz de de saltar, columpiarse y correr de aquí para allá con gran dinamismo, convirtiendo al acto de volver hacia atrás más en un disfrute que en un suplicio.

Esta mejorada secuela no pierde el tiempo en regalarte de inmediato tus movimientos básicos. Si bien

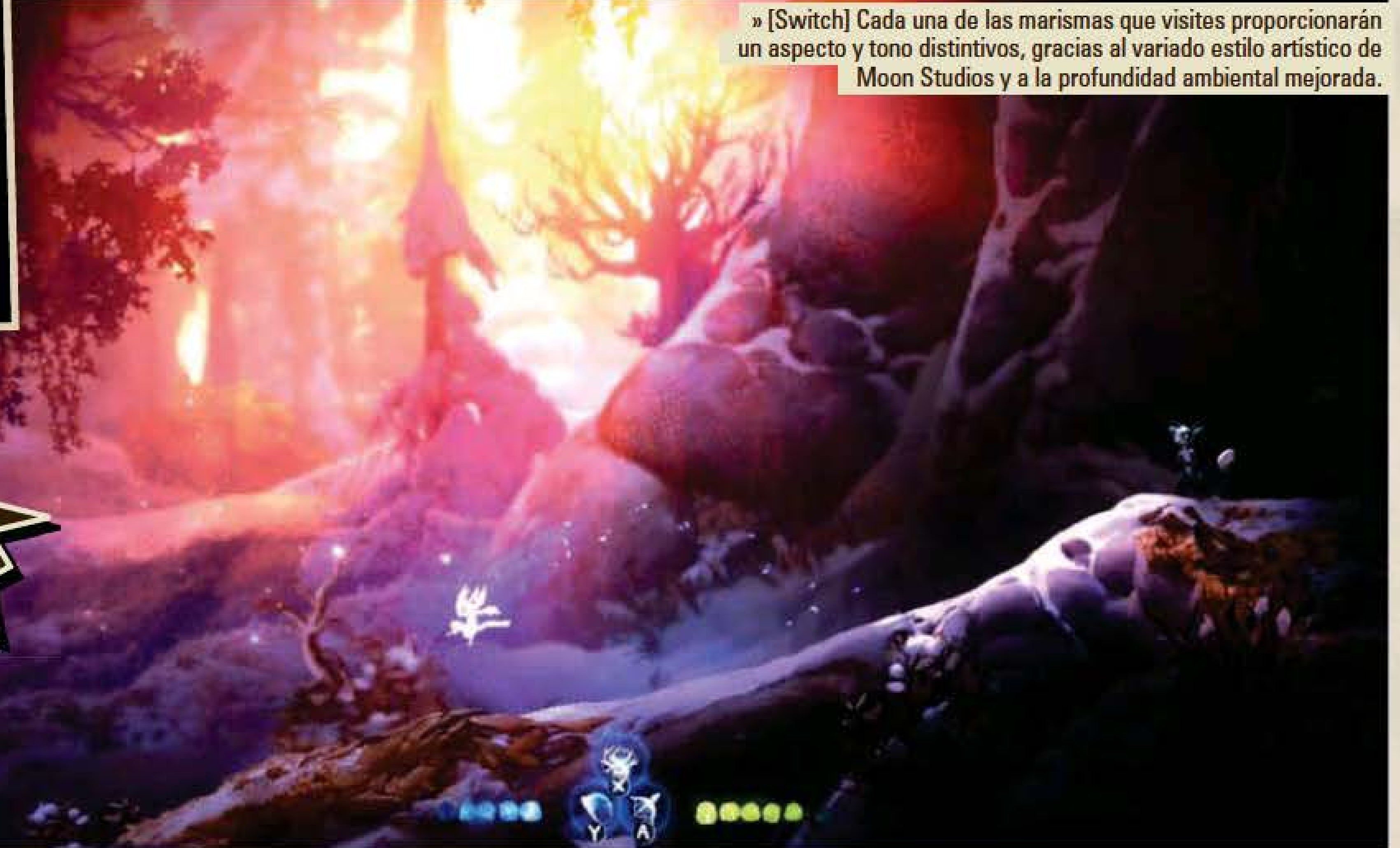




» [Switch] Naru y Gumo regresan desde *Blind Forest*. Ambos forman parte de tu familia de acogida, antes de que Ku el búho desaparezca.



» [Switch] *Ori And The Will Of The Wisps* está absolutamente repleto de vida silvestre natural, para hacer que todo se sienta vivo.



» [Switch] Cada una de las marismas que visites proporcionarán un aspecto y tono distintivos, gracias al variado estilo artístico de Moon Studios y a la profundidad ambiental mejorada.

» [Switch] Cortar a los enemigos mediante tu arma Filo Espiritual es muy satisfactorio. El combate cuerpo a cuerpo permite una retroalimentación más táctil de tus acciones.

Puntos Clave

EL MAPA

El mapa de *Ori And The Will Of The Wisps* es tres veces más grande que el que aparece en *Blind Forest*.



HABILIDADES

Ori solo puede equipar tres Fragmentos Espirituales a la vez, lo cual evita que seas superpoderoso.



RUEDA DE ARMAS

Puedes comprar armas y maniobras de combate al visitar Grom, accesibles desde una rueda, y deben asignarse a uno de tres botones.



HAGÁMOSLO FISICO

Hay ediciones físicas de *Will Of The Wisps* en PC, Xbox One y Switch. Y Switch también recibió una antología publicada por Skybound Games con el primer *Ori*.



ESTE ES EL CAMINO

Otra similitud que *Will Of The Wisps* comparte con *Hollow Knight* es la inclusión de un personaje específico que vende mapas; Lupo, en este caso.



hubiera sido sencillo incordiarte con la perspectiva de un doble salto durante bastante tiempo, Moon Studios comprendió que el mundo ofrecido resultaba demasiado tentador como para no dejarte recorrerlo pronto con libertad. Aquello no significó que la tierra espiritual de Niwen no pareciera llena de secretos. ¡Al contrario! *Ori And The Blind Forest* fue gratificante a la par que relativamente sencillo, aquí te animan a usar tus habilidades para realizar otras acciones más allá de la historia principal, incluyendo misiones secundarias, pruebas contrarreloj o descubrir los misterios del bosque.

Will Of The Wisps no oculta sus influencias, y son claros sus avances en conseguir un Metroidvania más refinado y ajustado que aquel intento de 2015. Es evidente en el renovado sistema de combate, influido por el éxito indie *Hollow Knight* en el sentido de que ya no hay un único sistema para batallar. El pequeño Ori ahora puede equipar distintos Fragmentos Espirituales que afectan a tu éxito en los combates cuerpo a cuerpo. Uno puede permitirte infligir más daño, si estás dispuesto a sacrificar algo de salud, otros propiciarte atacar más rápido. Este ajuste abre potencial cada vez que te enfrentas a un enemigo, de tal modo que combatir podría ser un puzle por propio derecho.

Equipado con tu fiel espada de luz Filo Espiritual, se percibe una contundencia en la lucha que no existía antes, lo que se incrementa cuando Ori obtiene la Jabalina y la miríada de armas (si decides comprarlas). *Will Of The Wisps* es tan flexible como quieras que sea, tanto en su exploración como en su combate, y lo logra sin que te sientas sobrepasado. Si te pierdes en tu misión de rescatar a tu amigo búho, puedes estar tranquilo a sabiendas de que cada área que visites está repleta de vida salvaje esperando para guiarte.

Desafortunadamente para Ori pero emocionante para los jugadores, no todas las criaturas que encuentres serán amistosas. Esta es una secuela de *Blind Forest*, después de todo, y aunque una de sus pocas críticas fueron las duras secuencias de persecución/huida, aquí regresan para crear momentos de total grandeza cinemática interactiva. ¿Fallarás la primera vez que intentes culminarlos? Con casi total seguridad, especialmente porque la mayoría requiere una perfecta ejecución de las habilidades aprendidas hasta ese momento. Sin embargo, una función de guardado automático recién añadida te ayudará a superar el escollo. En estos aspectos y en muchos más, esta segunda excursión es mucho más liberadora.

POR QUÉ ES UN FUTURO CLÁSICO

Ori And The Will Of The Wisps es un típico caso de construcción sobre lo existente para erigir una experiencia excepcional. El refinado combate, el sistema de guardado y las múltiples razones que te impulsan a explorar se suman a lo que ahora significa fluir a través de las maravillas del bosque como un espíritu etéreo. El hecho de que logre todo esto sin volverse impenetrable para los nuevos y habituales jugadores de los Metroidvania es asombroso. Es el ejemplo perfecto, de cómo debe manejar un género un equipo que creció con él, rindiendo homenaje a todo aquello que de siempre ha sido, sin temer miedo a probar cosas nuevas. Combina este espíritu con un bello estilo artístico, 60 fps suaves como la seda tanto en Xbox como en Nintendo Switch, más la encantadoramente mágica partitura escrita por Gareth Coker, y *Will Of The Wisps* merecerá el apodo de Futuro Clásico al estar tan cerca de ser una secuela perfecta. *

LA GUÍA DEFINITIVA

TAPPER

EN LOS RECREATIVOS A PRINCIPIOS DE LOS OCHENTA, NO SOLO SE PATEABAN TRASEROS Y MASACRABAN MARCIANOS. ESTA COLABORACIÓN CON EL PRODUCTOR CERVECERO ANHEUSER-BUSCH SE HIZO AÚN MÁS POPULAR CUANDO ADAPTÓ SU FORMATO PARA EL PÚBLICO INFANTIL DE LOS ARCADES. ¡VAMOS A TIRAR UNAS PINTAS!

TEXTO DE GRAEME MASON



BARMAN TRASEGANDO



» [Arcade] Tensión en la barra del espacio exterior.



» [Arcade] Interceptar las jarras vacías cuanto antes es una buena táctica.



BARMAN

"Ian tenía la reputación de poder sacar trucos de la máquina que a otras personas ni se les ocurrían"

DAVID J ANDERSON



» [Arcade] *Tapper* muestra cómo jugar en su modo demostración.

Diseñado en origen por Scott Morrison y Steve Meyer de Marvin Glass Associates, *Tapper* nació como un sencillo concepto: el jugador asume el papel de un ajetreado camarero, deslizando bebidas por barras resbaladizas a clientes impacientes. Basado en un personaje llamado Domino Man (que previamente protagonizó un juego de puzles homónimo), el estilo y aspecto de *Tapper* sería el de un auténtico bar clásico americano.

Con los jefazos de Marvin Glass y Bally Midway receptivos a la idea, la división de licencias de la última compañía mencionada planteó asociar el juego a alguna marca oficial con una notable compañía cervecera. Sería una manera excelente de acceder al mercado potencialmente lucrativo de bares y pubs, mediante una máquina recreativa a medida; su juego simularía el hecho de servir bebidas alcohólicas a distintos clientes sedientos. Y cuando buscas un socio cervecero, no hay más opción que el Rey de la Cerveza, Budweiser, y su productor, Anheuser-Busch. Tomando el concepto básico de servir cervezas en un pub, *Tapper* cuenta con un cuarteto de barras largas, cada una con sus cuatro establecimientos de bebida diferentes. En el primero, un saloon del lejano Oeste estadounidense, con un barril situado frente a cada barra. Si bajas el joystick mientras estás al lado del barril —simulando el movimiento que se realiza al servir una bebida—, deslizas una jarra fría a través de la barra hacia el cliente que esté esperando. El barman puede saltar ágilmente de barra en barra, lanzando cervezas y recogiendo los vidrios vacíos que vuelven por el mismo camino. Ocasionalmente sus servicios serán recompensados con una propina en efectivo, depositada de manera poco colaborativa en el otro lado de la barra. Recolectarlas no solo genera puntos extra, también libera un trío de bailarinas que distraen temporalmente a algunos de los clientes proporcionando así al jugador un valioso respiro.

Y amigo, vaya si lo necesitarás, porque *Tapper* cuenta con algunos de los clientes más impacientes de todo el mundo... y más allá. Todos deben estar satisfechos con un vaso lleno antes de llegar al final... Si terminan allí secos, el camarero será arrojado sin más miramientos a su propia barra, y perderá una vida. Además, si ▶

DIRIGIBLE

» [Arcade] Dejar un cliente insatisfecho genera esta dramática animación.

NUEVO grupo de Telegram (12/03/2022)
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:



TAPPER A TOPE

CÓMO TENER CONTENTOS A ESOS CLIENTES CHILLONES



BOMBA BURBUJEANTE

■ Tras jugar dos niveles de vaqueros, tres de deportistas y cuatro de aliens o macarras, este nivel de bonus será más complicado ya que todo irá más rápido. Vigila qué lata no sacude el malvado, observa mientras las latas se mueven. Elige correctamente y obtendrás una bonificación de 3000 puntos, hazlo mal y tendrás la cara llena de Bud.



QUE VENGAN LAS BAILARINAS

■ Algunos clientes dejan propina; recógela, y un trío de bailarinas aparecerá en la parte superior de la pantalla, distrayendo a la concurrencia. Esto puede ser útil en algunas situaciones... pero, es un arma de doble filo: los clientes así despistados ignorarán las jarras de cerveza que les lances, así que tendrás que elegir con cuidado a quién servir, y a quién no.



APURA LA JARRA

■ Como el primer nivel de *Tapper* es el más relajado, los jugadores más astutos podrán exprimirlo para conseguir una buena puntuación. Es cierto que cada cliente atendido solo deja 50 puntos, pero es importante saber que al recoger los vasos vacíos obtienes el doble; y mientras tanto, aún habrá alguna propina ocasional que podrás conseguir.



MARATHON BAR

■ Hay un par de trucos útiles para mover a este barman por su espacio de trabajo: tanto las propinas como los envases vacíos pueden recogerse preventivamente corriendo por la barra para trincarlos. Y, si necesitas comenzar rápidamente a servir, un toque rápido del botón de disparo colocará al barman al final de la barra, listo para coger otra jarra.



DE ARRIBA A ABAJO, Y VICEVERSA

■ Hay también un movimiento de teletransportación útil en *Tapper*. Cuando los vasos y los clientes empiezan a volar, es bueno conocer esta técnica. En la barra inferior, un toque abajo coloca al camarero en la barra superior. Una vez hayas atendido a esos clientes, un toque arriba te colocará de vuelta en la barra situada en la zona inferior.



UNA COPITA DE MÁS

■ Es básico vigilar cuántos clientes aparecen al final de la barra. Si están lo suficientemente cerca de la entrada, serán empujados hacia afuera hasta que no quede ninguno, y el nivel estará completo. Pero en los últimos niveles, más moviditos, vale la pena prestar atención a cuántos clientes entran; lanza una jarra de más y se estrellará contra el suelo.

BARMAN CHULITO

CONVERSIONES CHISPEANTES

RETRO GAMER REGRESA A CASA PIRIPI, PARA COMPROBAR CÓMO LE FUE A TAPPER EN LOS SISTEMAS DOMÉSTICOS



AMSTRAD CPC

Tapper refulge en correcto y vibrante colorido en esta conversión para Amstrad, publicada por Sega/US Gold y Amsoft. El ordenador presenta bien el caos de barra; por desgracia, el control presenta lentitud en la respuesta y lo hace todo demasiado frustrante. Patrocinado por Pepsi, es una pena que se sacrifique la velocidad. Con todo, luce agradable y tiene la versión del barman de Bud.



APPLE II

Esta versión está bellamente detallada, especialmente en el nivel deportivo exterior, su prístino cielo azul con vistas a un verde campo y sus carritos de cerveza vetustos. Como la mayoría de conversiones caseras, utiliza un sistema de entrega cervecera de un solo toque; y aún con su supuesta mayor eficiencia, se percibe algo pegajoso, lo que redundará en muchas jarras por el suelo. No está mal, pero es uno de los *Tappers* más reguleros.



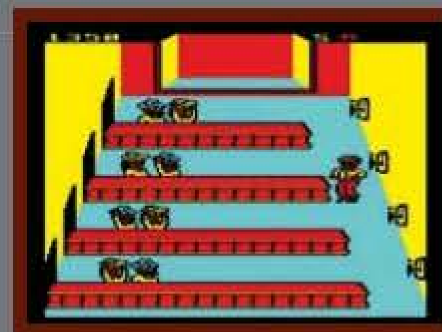
ATARI 2600

Hay una sorprendente cantidad de color y detalle en este port de *Tapper* para Atari, y además se juega bien. El barman solo puede servir dos cervezas al mismo tiempo, lo que en ocasiones entorpece el fluir del juego, y la melodía está desafinada. No hay propinas, pero los cuatro bares están presentes y es buen juego, considerando todo en su conjunto. El más apto para niños Mountain Dew sustituye a la cerveza.



ATARI 8 BITS

El camarero consigue moverse con bastante rapidez mientras sirve cerveza de raíz en el bar de este juego para Atari 8 bits. No podemos negar que los colores se aprecian algo lavados, pero de algún modo consigue capturar con soltura la esencia del original: es este un port reconocible y muy entretenido del juego de Bally Midway nacido en los arcades.



BBC MICRO

US Gold contó con la ayuda de Micro Power, especialistas en BBC, para ayudar a realizar esta conversión y, aunque no hicieron un mal trabajo, resulta decepcionante. El esquema de color chillón distrae, pero lo peor es la música estridente y los tonos verdes y azules brillantes del segundo nivel, particularmente feos. Aún así todo encaja lúdicamente bien.



LATA DE BUD

PUERTA ROTA



» [Arcade] Deportistas sedientos empinan el codo en el nivel 2.





NAVE ESPACIAL





» [Arcade] Las jarras vacías pronto volarán por todas partes.



» [Arcade] ¿Puedes vencer al agitador diabólico?



COLECOVISION

Coleco asumió el desarrollo de *Tapper* haciendo un trabajo razonable al embutir un frenético juego de salón arcade en la ColecoVision. Es cierto que se aprecia un extraño efecto de salto con las jarras, pero la velocidad gráfica lo compensa todo. Desafortunadamente, la consola se siente claramente forzada cuando todo se acelera, con lo que al final es todo más una prueba de suerte que de auténtica habilidad.



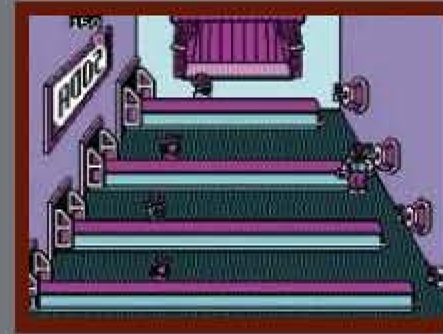
COMMODORE 64

Las limitaciones del arcade original quedan un poco demasiado patentes en este juego gráficamente fino de Commodore 64. Rápido y divertido, es probablemente el mejor port de cuantos se hicieron para máquinas de ocho bits. Especialmente por su contexto musical superior; fantástico para una partida rápida, y aunque los usuarios de C64 esperaban mejor jugabilidad, supera a sus rivales cercanos Spectrum y Amstrad.



ZX SPECTRUM

A pesar de que el barman parece servir tazas de té en lugar de jarras de cerveza, esta iteración para Spectrum de *Tapper* es un tremendo esfuerzo, representando todo el caos y contundencia del arcade original. De nuevo, los controles han sido levemente alterados: ahora el jugador solo toca una vez para verter y servir, pero a pesar de contar con una curva de dificultad dura, es una conversión respetable. La "música", eso sí, es espantosa.



PC

Como probablemente imaginarás, los gráficos CGA y los efectos sonoros chicharrescos en PC no hacen justicia a *Tapper*. Los controles y ritmo del juego evolucionan de forma precisa, y una vez superas esa visión primitiva de pantalla, es un intento moderadamente decente de adaptar el juego de Marvin Glass. Algunas fuentes citan Sierra On-Line como los desarrolladores del juego.

no se recogen los recipientes vacíos, terminarán rotos y el barman acabará en los contenedores de la parte trasera. Y si tiras una cerveza por la barra sin que la esté esperando nadie, tendremos más cristales rotos y, adivinaste: otra vida perdida.

Además del bar vaquero tradicional con temática de Budweiser, hay una zona deportiva (con clientes vistiendo casco y carritos de cerveza). Un pub punk —en el que las puertas cuelgan, literalmente, de sus bisagras— y un club del espacio exterior, donde la negrura del espacio es perforada por los muebles de neón y una extraña variedad de coloridos clientes alienígenas. Los pubs de vaqueros y punk tienen un rótulo de Budweiser en la parte superior de la pantalla, mientras que en el bar deportivo, un dirigible sobrevuela el frenesí. El nivel espacial ostenta el logotipo de Bud estampado en una elegante nave espacial plateada, preparado para contar a la galaxia las delicias de la cerveza con gaseosa. Alegres melodías acompañarán cada nivel, destacando el clásico de Stephen Collins Foster *Oh Susanna* y el *Can-Can*, ejecutado apropiadamente cada vez que las bailarinas suben al escenario.

El bar original de temática vaquera inspira el concepto "deslizante" de *Tapper*, así como la ropa de época del camarero; como es común en los títulos arcade, diseñados para atraer al jugador antes de aumentar la dificultad, *Tapper* arranca partida con calma a medida que los clientes aparecen lentamente, estos parroquianos sedientos ayudan a generar la atmósfera jovial del juego. Deportistas de ambos sexos aporrearán la barra exigiendo sus birras. Fanáticos del baloncesto y el tenis harán girar y botarán sus balones y pelotas; entre los punks pelopincho hará su aparición un chalado con un imperdible atravesando su cráneo. Y por último, esa alegremente extraña caterva de alienígenas narigones y ojipláticos haciendo aspavientos para que calmes su sed. Si contentas a todos los clientes, el camarero se dará un homenaje trasegándose una o dos cervezas terminando por tirar la jarra al aire y siempre con consecuencias cómicas. Suceda lo que suceda, será una agradable recompensa visual por completar uno de los exigentes niveles de *Tapper*.

La puntuación básica se logra de dos maneras en *Tapper*: sirviendo y limpiando. Cada cliente satisfecho proporciona entre 50 y 150 puntos, dependiendo del nivel, mientras que a lo largo del juego, recogiendo vasos vacíos y propinas conseguirás entre 100 y 150 puntos respectivamente. Entre cada escenario existe la oportunidad de obtener puntuación adicional compitiendo en un minijuego. En este tendremos seis latas sobre la barra, y mientras el camarero no está atento, un sonriente malote enmascarado sacudirá todas las latas menos una; acto seguido todas se moverán de sus posiciones originales. El jugador deberá tener un ojo sobre la lata no sacudida y elegir abrirla, si acierta con la correcta 3.000 puntos se sumarán a los 1.000 por completar el nivel anterior. Equivocarse dejará cubierto de espumoso líquido agitado al pobre barman.



» [Arcade] Una noche tranquila, ¿eh?

"Con Tapper tomamos decisiones técnicas complicadas"
DAVID J ANDERSON







» [Arcade] Vigila las latas cuidadosamente, una fría es para ti.



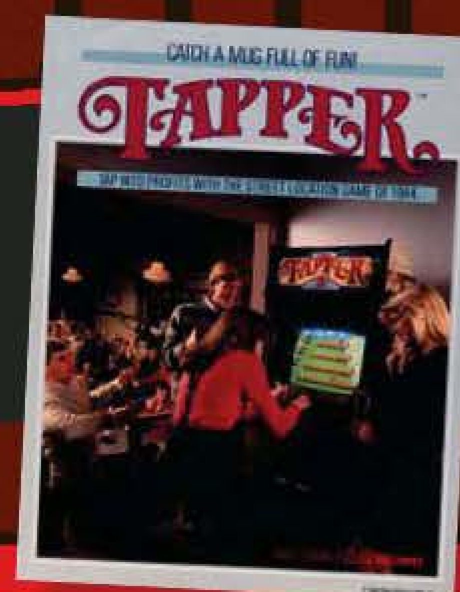
ALIEN SEDIENTO

PROPINAS



» [Arcade] Terminar un nivel originará un interludio humorístico.

DEPORTISTA BEBEDOR



"La mayor parte de potencia del procesador se dedica a oscilar el tweeter para generar el sonido"
DAVID J ANDERSON

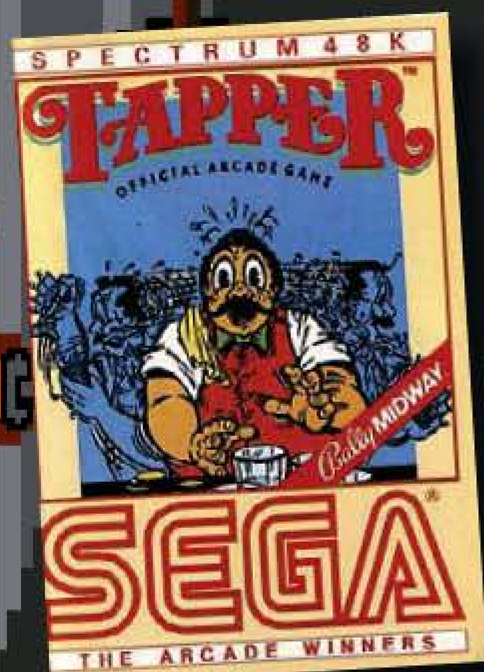
JARRA VACÍA

Original en concepto, *Tapper* es también un arcade distintivo, debido a sus numerosas versiones. El primero en llegar al bar fue la licencia oficial de Anheuser-Busch, la prominencia del logo de Budweiser durante todo el juego, y el arcade dedicado, diseñado para observar la casa desde un bar auténtico. Cada uno de los joysticks gemelos tiene una empuñadura Bud, mientras que los tonos sepia de las artes laterales muestran un acelerado barman tirando cerveza en vasos de la marca Budweiser. Incluso hay un cenicero (o sujetavasos) a cada lado del panel de control. Preocupados por la idea de que *Tapper* pudiera animar a los menores a comprar alcohol, Bally Midway remodeló el juego a *Root Beer Tapper* cuando se hizo lo suficientemente popular como para aventurarse en los salones recreativos. Se creó una imagen más cómica para el arte lateral, y toda referencia a Bud fue reemplazada por cerveza de raíz genérica. También desaparecieron las fundas de joystick decoradas con motivos de Budweiser, mientras que el personaje principal pasó de ser barman al típico en aspecto operador de fuente de soda o heladero clásico. Y a principios de los noventa apareció otra versión de *Tapper*, supuestamente esponsorizada por la compañía japonesa de licores Suntory. Sin embargo, con todos los involucrados (incluido el distribuidor japonés, Sega) negando toda implicación, podría suceder que este juego sea poco más que una curiosidad o hackeo.

A pesar de su popularidad, no existieron más aventuras arcade de este camarero sobrecargado, aunque aquello no impidió que US Gold desarrollara un sinfín de versiones caseras en conjunción con Sega. Los ports para Amstrad CPC, ZX Spectrum, BBC Micro y Commodore 64 aparecieron entre 1984 y 1985. Coleco pudo producir su propia versión para ColecoVision, mientras que la propia Sega se ocupó de los juegos para Atari y Apple II. Aquel mueble dedicado y decorado con temática Budweiser, bellamente diseñado al estilo de un genuino bar americano, es algo que los coleccionistas aspiran a poseer algún día. Con su distintivo joystick recreado como un grifo de cerveza y aquella variadísima jugabilidad, *Tapper* se recuerda como una leyenda de los salones recreativos, y uno de los títulos más representativos de su generación.

CLIENTE EXIGENTE





ENTREVISTA CON DAVID J ANDERSON



¿CÓMO SURGIÓ LA VERSIÓN DE SPECTRUM?

Retro Gamer se acomoda en un taburete y conversa con el hombre detrás de *Tapper,* David J Anderson, hoy CEO de la Escuela de Administración David J Anderson, en su momento responsable de servir bebidas colmadas con caos al ZX Spectrum.

¿Cómo terminaste involucrado en *Tapper*?
Tenía un contrato en exclusiva con Ocean / US Gold para desarrollar juegos, aunque sobre todo me solicitaron realizara conversiones de juegos para Atari y C64, la mayoría de los cuales fueron publicados bajo US Gold.

¿Habías jugado mucho a *Tapper* antes de comenzar este trabajo?
Sí, en una sala arcade situada en mi ciudad natal en Escocia.

Basó su versión de *Kung Fu Master* para Spectrum en la de Commodore 64. ¿Hizo lo mismo con la de *Tapper*?
Para ser sincero... no lo recuerdo, aunque tiene sentido que tuviéramos acceso a la versión C64, ya que no fue así en el caso de la recreativa. Visitamos salones arcade locales, pasamos horas jugando o viendo jugar a otros, a menudo en Soho, Londres. Todo era tan diferente entonces, una mezcla de oficinas en estudios cinematográficos, recreativos, carísimos bares de azafatas sobrepreciados... afortunadamente, ¡éramos demasiado jóvenes para distraernos!

¿Alguien más estuvo involucrado en realizar la versión de Spectrum?
Mi colaborador fue Ian Morrison. Amigos de la escuela trabajaron en la música. Ian tenía la reputación de poder sacar trucos de la máquina que a otras personas ni se les ocurrían.

Los controles del juego funcionan muy marcadamente en Spectrum, ¿cómo conseguiste tal logro?
Tapper en Spectrum es básicamente un algoritmo de sintetizador tocando música. El código del juego se ejecuta en las interrupciones del procesador como un proceso en segundo plano. La mayor parte de potencia del procesador se dedica a oscilar el tweeter para generar el sonido".

Las críticas de *Tapper* fueron muy buenas. ¿Satisfecho con su recepción...?
Honestamente, estábamos encantados. Con *Tapper* tomamos decisiones técnicas complicadas, y nos sentimos emocionados de que la gente apreciara nuestro trabajo, El juego salió rápido y suave, debido a nuestra elección de no utilizar el doble buffer ni la máscara de sprites.

Echando la mirada atrás, ¿habría algo que hicieras hoy día de forma distinta?
Siempre hubo elecciones y consecuencias, Creo que hicimos lo mejor que pudimos con la plataforma que tuvimos, para crear una auténtica experiencia arcade para quienes estaban en casa con un presupuesto bajo, un Spectrum y una tele portátil en su dormitorio.

Muchas gracias a David por su tiempo.

MACARRA PUNKARRA





» [Arcade] Ser camarero en *Tapper* puede resultar agotador.

EL AGITADOR MALÉVOLO

JARRA DE CERVEZA

LA GUÍA DEFINITIVA DE

STREETS OF RAGE 3

TRAS ENCONTRAR EL ORO DE LOS 'YO CONTRA EL BARRIO' GRACIAS A LA SEGUNDA ENTREGA, SEGA PREPARÓ OTRA SECUELA DE STREETS OF RAGE... QUE NO FUE EXACTAMENTE COMO TODOS ESPERABAN. TE DESCUBRIMOS POR QUÉ.

TEXTO DE NICK THORPE

TIGER

DONOVAN

» [Mega Drive] Blaze tira a un maloso de la moto. Pero no sigue a pie, como en la segunda entrega.

Si te apetece pasar la noche vagabundeando por la calle, golpeando a la gente en la cara sin represalias dolorosas ni consecuencias legales, la serie *Streets Of Rage* ofrece excelentes maneras de hacerlo. Por supuesto, algunas de estas formas son más queridas que otras: *Streets Of Rage 2* atesora ese irresistible encanto de los 16 bits, *Streets Of Rage 4* luce poderío moderno, y aquellos ridículos coches de policía aseguran que el original continúe recibiendo amor. Pero, ¿*Streets Of Rage 3*? La sabiduría popular lo considera el raro. El que tiene la banda sonora arriesgada, donde todos visten de colores equivocados y el guion no tiene sentido. Ah, y además es muy caro. Todas estas aseveraciones tienen alguna explicación sensata, pero centrarnos únicamente en estos aspectos del juego, iría en perjuicio de un buen juego.

Streets Of Rage 3 trajo la serie de vuelta internamente a Sega, ya que su predecesor había sido íntegramente desarrollado por equipos externos: Ancient, HIC, Shout Design Works y MNM Software. El nuevo guion tenía a Mr X intentando controlar la ciudad sigilosamente en lugar de por la fuerza. Habiendo colocado una serie de bombas por toda la ciudad con tal de distraer a las autoridades, su verdadero objetivo era reemplazar a los funcionarios clave con clones robóticos bajo su control. El científico Dr Zan de la RoboCy Corporation descubre este complot y alerta a Blaze y al resto de la pandilla, quienes se enteran de que el jefe de policía ha sido el último funcionario en desaparecer. Esta es la trama que jugamos en Occidente; consulta el apartado "Las calles de Japón" para más información sobre la historia original.





» [Mega Drive] Zan golpea la excavadora para mantenerla a raya. ¿Estará bien? Tiene brazos robóticos...

El equipo desarrollador tuvo un cartucho de 24 megabits con el que trabajar, así que se dedicó a diseñar un juego que presentase avances importantes con respecto a *Streets Of Rage 2*. Algunas de las ideas más ambiciosas tuvieron que descartarse; más información al respecto, en el apartado "Los caminos no tomados", pero hubo grandes actualizaciones en cualquier caso. Las más notables se apercibieron en el apartado gráfico, que recibió mayor atención con fondos más detallados, sprites animados más



[Mega Drive] Se está liberando gas venenoso y el jefe de policía se asfixia. ¿Podrás rescatarlo a tiempo?





LAS CALLES DE JAPÓN



BARE KNUCKLE III VERSUS STREETS OF RAGE 3

La versión original japonesa, *Bare Knuckle III*, se lanzó unos meses antes de aquella que se puso a la venta en otros lugares. Esto sirvió a Sega para realizar algunos cambios; probablemente ya conozcas algunos, como la eliminación de Ash, un desagradable estereotipo gay que apareció como jefe intermedio en el primer escenario. Seguramente también estés al tanto de los cambios en la ropa de cada luchador, y el hecho de que Sega Of America puso a algunas enemigas nuevos atuendos, menos reveladores.

Pero quizá no sepas que el guion varió radicalmente entre versiones. En la versión japonesa, no hay un plan para reemplazar a los funcionarios de la ciudad. En lugar de eso, el Sindicato ha robado una gran cantidad de un elemento recién descubierto llamado Rakushin y, en la introducción, detona una bomba en Wood Oak City que causa 30.000 muertes y 80.000 heridos. Mientras tanto, se informa que el General Ivan Petrov desapareció antes de las conversaciones de paz programadas en la Casa Blanca. Parece ser que el objetivo del Sindicato es desencadenar una guerra aprovechando la demanda de Rakushin, y Petrov se interpone en el camino...

Bare Knuckle III es, en general, más fácil que *Streets Of Rage 3*. Su dificultad está un paso por debajo de sus contrapartidas internacionales (El nivel 'normal' japonés es el equivalente de 'fácil' en otros lugares) aunque el juego no se corta después del quinto escenario en los modos fácil o muy fácil. Los enemigos no escalan su daño según el nivel de dificultad, a diferencia de las versiones internacionales, y los jefes tienen menos salud en general. Sin embargo, el alcance de la esquiva es más corto, y los ataques especiales drenan más tu salud si no están completamente cargados.

Los fanáticos incondicionales suelen preferir la versión japonesa del juego, así que han producido parches de traducción para posibilitar disfrutar la historia original en inglés.



LOS JEFES

¿QUIÉNES SON LOS MÁS MALOTES DEL SINDICATO, Y CÓMO PELEAN CONTRA TI?









SHIVA

Los admiradores de *Streets Of Rage 2* recordarán a este enemigo, uno de los más irritantes del Sindicato. No es un gran desafío en la primera fase; algunas patadas voladoras y poco más. Pero si no salvas al rehén del sexto nivel, será tu jefe final en el séptimo.

MONA Y LISA

Al igual que en el *Streets Of Rage* original, estas luchadoras gemelas son un dolor de cabeza. Saltan por todas partes, y pueden disparar chispas por el suelo. Si se acercan, generarán una chispa aún más poderosa combinando sus poderes... así que, ¡ten cuidado!

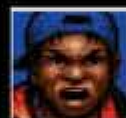
AXEL

¿Giro dramático de los acontecimientos? Nah, es un robot impostor. Lucha usando los movimientos de Axel y corre anormalmente rápido. Si tienes claro cómo pelear cuando eliges a Axel, sabes exactamente qué movimientos hacer para contrarrestarle.

YAMATO

Hay tres de estos samuráis. Y abatirlos es un trabajo duro, porque todos tienen barras de vida del tamaño de un jefe. El primero con el que luchas puede teletransportarse, el segundo clonarse, y el tercero volverse invisible antes de que te lance shurikens.





» [Mega Drive] *Streets Of Rage 3* cuenta su historia en el juego, no solo en el manual.



» [Mega Drive] Arrojar enemigos por el lado hueco del ascensor: un clásico.

SOOZIE

ZACK

XP 1

MIFUNE









ROBOT X

Si recuerdas la pelea de Mr X al final de *Streets Of Rage 2*, esto debería resultarte familiar. El impostor se lanzará por la pantalla intentando dispararte, algo particularmente poco justo. Y peor aún es cuando comienza a lanzarte misiles teledirigidos. Al menos son lentos.

JET

Al igual que su tocayo de *Streets Of Rage 2*, Jet volará por la pantalla y ascenderá antes de dejarse caer para atacarte. Las cosas se complicarán por culpa de los numerosos enemigos Rocket añadidos, y que tienen patrones de ataque similares a los de Jet.

DR DAHM

Este cobarde se esconderá en una sala de control operando un enorme brazo robótico. Como estás en una cinta transportadora, te será complicado evitar los ataques verticales. Una vez que hayas dañado suficientemente el brazo, se electrificará y será aún más peligroso.

ROBOT Y

Controlado por los restos de Mr X, con su cerebro en un frasco, este robot volará a tu alrededor intentando una combinación de puñetazos y patadas a corta distancia, golpes de martillo y misiles explosivos. Y debes ganarle en un tiempo límite de tres minutos.



» [Mega Drive] Esta luminosa escena discotequera atesora una música más convencional.

grandes y mejores, así como una mayor variedad de enemigos. Se incluyeron más escenas para contar la historia y nuevos elementos no lineales; las fases quinta y sexta presentan rutas alternativas, y tus acciones en la sexta fase determinarán a qué versión de la séptima avanzarás, así como tu final definitivo.

El combate también pasó por un proceso de ajustes y refinamiento. Axel, Blaze y Skate volvieron, con el corpulento luchador Max dando paso al Cíborg Zan, quien podía realizar algunos ataques auténticamente electrizantes. Incluso hay un canguro desbloqueable llamado Roo. Cada luchador obtuvo nuevas opciones de movimiento incluyendo ataques en carrera, giros evasivos y movimientos especiales que no agotaban tu vida si esperabas a que el indicador en la parte superior de pantalla se recargara. Los movimientos Blitz de cada personaje también pueden mejorarse consiguiendo puntos, o accederse a ellos mediante pulsaciones de botones especiales. En aras de equilibrar la batalla, las armas se hicieron mucho menos duraderas que en juegos anteriores, pero cada personaje también tenía acceso a nuevos ataques especiales y Blitz mejorados con armas. También volvieron peligros como los pozos sin fondo, y nuevos como vagones de tren y una implacable excavadora como contendiente. El refinamiento vino en las cosas pequeñas, sumadas para conferir al juego un sentir más rápido y emocionante.

Por supuesto, no podemos hablar de *Streets Of Rage* sin mencionar la música. Yuzo Koshiro y Motohiro Kawashima volvieron como compositores tras su aclamado trabajo en el juego anterior, pero en esta ocasión el enfoque de Koshiro hacia la banda sonora cambió radicalmente. Estableció un sistema de composición automatizado, el cual generaría bucles aleatorios de notas que se añadirían a la música, obteniendo como resultado un sonido más experimental y duro. Esto puede apercibirse escuchando las pistas *Crazy Train* e *Inga Rasen*, o *Fuze* y The *Poets I* escritos por Kawashima como cortes más convencionales. En una entrevista que Koshiro ofreció en 2014 para Red Bull Music Academy, mencionó que la banda sonora "recibió una buena paliza de los oyentes en aquel momento". Lo cierto es que mantiene a los fans en opiniones contrapuestas, algunos la dedican elogios por su carácter progresista, y otros la tachan de "inaudible".

Streets Of Rage 3 aterrizó en Japón en marzo de 1994 bajo el nombre *Bare Knuckle III*, y la mayoría de las publicaciones en Reino Unido le dedicaron una reseña. *Mean Machines Sega* premió al juego con un 83%, comentando que mientras "se ve y se juega genial" el título está "echado a perder por resultar excepcionalmente fácil", y que el cartucho de 24 megabits era un ejemplo de Sega "aportando mucho más, obteniendo con ello solo leves mejoras". Puntuó con un 72% en *Mega*, y las mecánicas "sobrecargadas" no fueron suficiente para superar "la falta de



» [Mega Drive] Blaze mostrando su nuevo movimiento: ataque Blitz asistido por cuchillo.





» [Mega Drive] Como el final de *Streets Of Rage 2*, pero con Mr X como robot.



LOS CAMINOS NO TOMADOS

SECCIONES DESCARTADAS, GRANDES AMBICIONES PARA STREETS OF RAGE 3

Aunque *Streets Of Rage 3* trajo algunos cambios a la mecánica de juegos anteriores, hubo al menos uno bastante más radical en consideración: la inclusión de niveles con vehículos. Estos podrían haber tenido a Axel y los demás saliendo a la carretera en moto, esquivando ataques y echando a los enemigos fuera del camino. Se sabe que al menos tres de estos niveles llegaron a estar en desarrollo. El primero y más misterioso es un escenario callejero urbano, el cual llegó a verse en pantallazos correspondientes a una versión preliminar, pero los otros dos llegaron a alcanzar un estado de desarrollo bastante avanzado.

Uno tendría lugar en una tierra devastada de camino hacia el escondite del Sindicato, con enemigos Storm lanzando cócteles molotov. Otro sucedería en un puente antes del escenario de la Casa Blanca/Ayuntamiento, con Donovan arrojándote bidones y cuchillos desde un camión. Los gráficos y algo de programación para estos niveles existen dentro de la versión japonesa del juego; con esto, intrépidos aficionados han restaurado dichas fases. Curiosamente, la publicación australiana *Hyper* comentó dichos niveles en su reseña del juego... que incluyó un pantallazo de la fase del puente; el crítico señaló que "detestaba" dichos niveles, comentando que "las motos se mueven hacia delante, de lado a lado y pueden embestir otras motos (con poco efecto)" lo cual "aburre pasados tres segundos".

Además, el sexto nivel tiene un mapeado mucho más grande, hay un cuarto piso en desuso y secciones bloqueadas en los otros pisos, incluyendo una puerta de salida. No hay una razón conocida para que esas variaciones no tuvieran lugar, aunque si intentamos adivinarlo, cabría pensarse que hubo intención de simplificar el recorrido.





» [Mega Drive] El ataque especial de Skate: usar una tabla en la que girar para patear enemigos.



» [Mega Drive] Zan ataca al impostor robótico Axel, jefe de la tercera fase.

▶ originalidad y desafío". Tras pasar por los necesarios ajustes de localización, el juego se lanzó en Norteamérica y Europa en junio de 1994. La revista oficial de Sega en Reino Unido elogió una versión casi completa como "el título de combate más rápido y jugable" con un 90% aunque aconsejó a los lectores "si no puedes pagar 59,99 £ por *Rage 3*, hazte con *Rage 2*". *Digitiser* señaló que "se juega como un sueño" pero criticó el sonido "desentonado, tambaleante" y que ellos completaron el juego en dificultad normal al segundo intento, puntuándolo con un 75%.

Quizás de manera inevitable, debido a su alto precio y a las críticas poco favorables, *Streets Of Rage 3* no fue tan popular como sus predecesores. Como resultado, se considera un juego raro y caro hoy día; completo, con caja y manual, rara vez baja de los 100 €, independientemente de la región en versión que quieras adquirir. Afortunadamente se ha reeditado regularmente en antologías retro, siendo la primera vez que esto sucedió como un extra desbloqueable en *Sonic Gems Collection* para PS2 y GameCube. En Xbox 360 y PS3, puedes conseguirlo físicamente en *Sega Mega Drive Ultimate Collection* o digitalmente en *Sega Vintage Collection: Streets Of Rage*. También se encuentra en *Sega Mega Drive Classics* para PS4, Xbox One y Switch, con la versión japonesa disponible como extra añadido. Y todavía está disponible, también, para usuarios de PC vía Steam.

Algunos juegos se ven afectados negativamente por el paso del tiempo, pero *Streets Of Rage 3* se ha beneficiado. Funcionó bien, pero la gente veía problemas en 1994 que parecen no existir hoy. Donde las similitudes con su predecesor fueron puntos débiles, actualmente son sellos de calidad para un género no tan en activo como solía estar. Y no hay necesidad de preocuparse por la calidad-precio: los cartuchos siguen caros, pero quienes solo quieran jugarlo pueden hacerlo por menos de 1 €. Y a algunos incluso os gustará la banda sonora. Entonces, si hay muchos jugadores que ya confían en él, si te saltaste *Streets Of Rage 3* a mediados de los noventa, nunca ha habido mejor momento para volver atrás y disfrutar lo que te perdiste. No tiene nada de revolucionario, pero es una excelente evolución de un género clásico como es el beat'em up. *

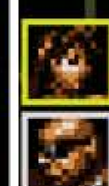


» [Mega Drive] El grito de Alex "Bare Knuckle" es un descarado homenaje al título japonés.

ROO

BRUCE







» [Mega Drive] Vuelven los ataques especiales clásicos, pudiendo usarlos sin perder vida.





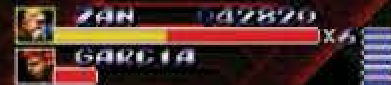
» [Mega Drive] El sexto nivel es no lineal, debes encontrar y romper estas cajas de interruptores.







» [Mega Drive] Es mejor patear a los grandotes; si intentas tirarlos, te aplastarán.





» [Mega Drive] Los peligros del escenario son letales, tanto para los enemigos, como para ti.

EVERCADE VS



Este mes se publican dos nuevos títulos para Evercade (Morphcat Collection 1 e Intellivision Collection 2), lo que coloca en 30 el número de cartuchos disponibles para el sistema. Aprovechamos para revisar cómo ha madurado la apuesta de Blaze.

Por Jaime González

RetroN, Mega Drive Mini, NES Mini. PlayStation Mini, TheC64, SupaBoy, Intellivision Amico, Capcom Retro Station. Spectrum Vega, las nuevas Game & Watch, la nueva Atari VCS. El campo semántico de las consolas retro es amplio, y exige hacer una distinción preliminar y clasificar un nuevo producto: ordenadores y consolas clásicos son los que se fabricaron hace décadas, la Master System, el Spectrum o la Super Nintendo originales. Consolas retro son las recreaciones actuales de aquellos sistemas. Durante años, AtGames, con sus Mega Drive "compatibles" y su línea Flashback plug and play, se enseñoreó del mercado de las retro. Con más acierto unas veces que otras, llegó incluso a postularse para hacer las mini de Sega… pero afortunadamente Nintendo ya había marcado el camino de cómo se debían hacer las cosas bien. Y el éxito de Nintendo inspiró a Sony, SNK y Capcom para sacar sus propios reboots, de nuevo con resultados dispares.

Dentro de la familia retro, una parte de los sistemas son cerrados y ofrecen un catálogo de juegos que en principio no se puede ampliar: estas son las consolas denominadas minis. Pero han tenido desde siempre unas primas, normalmente producidas por compañías third-party, que utilizan cartuchos o discos compactos, el medio original, para cargar los juegos. Y en eso Hyperkin (RetroN, SupaBoy) y AtGames fueron pioneras.

Y en medio de ambas ramas, como la virtud aristotélica, de repente aparece Blaze con su Evercade. Evercade sirve para cubrir un vacío: hay compañías (y dueños de IP) que no parecen dispuestas a afrontar el desembolso que supone diseñar y fabricar una mini. Hacer una mini es algo que, como decíamos, se pueden permitir Sony, Nintendo, Sega, SNK o Capcom, pero quizá no Codemasters, Interplay o los herederos de Gaelco. Namco Bandai prefiere desde hace años licenciar los derechos de sus juegos a AtGames: el beneficio es menor, pero también lo es el riesgo.

Así que Blaze vio el nicho y presentó primero la Evercade portátil, un aparato que parece que ha tenido el éxito suficiente como para permitirles fabricar un modelo de sobremesa, la Evercade VS. Ambas siguen la filosofía de utilizar cartuchos para ampliar su catálogo de juegos (y los de una sirven en la otra). Cada cartucho está dedicado a una compañía o a un tipo de juegos, y con una característica común bastante perversa: son muy atractivos como objeto coleccionable. Los propietarios de marcas como Atari, Namco, Gremlin, Data East, Gaelco, Bitmap Brothers, Technos, Intellivision, Codemasters, Jaleco o Interplay han visto rentable el modelo de negocio planteado por Blaze y se han sumado al proyecto. ¿Y qué tal es la experiencia? El acabado del aparato es bueno. Tanto los plásticos, como el tacto de los mandos o la usabilidad de los menús están a la altura de su precio.



» [Evercade] El menú de configuración de la salida de vídeo ofrece una buena gama de posibilidades.

» [Evercade] El menú de selección de juegos combina los dos cartuchos que tiene insertados la consola.



La salida de vídeo es, evidentemente, HDMI. Como en las minis, la imagen se puede pasar por filtros que simulan un monitor de tubo, y podemos optar por mantener el aspect ratio original, forzar un píxel cuadrado o seleccionar marcos. Los mandos no son inalámbricos, pero el cable es muy largo. Se pueden tener dos cartuchos insertados al mismo tiempo, detener la ejecución de un juego en cualquier momento y salvar partidas.

A veces chirría un poco la selección de juegos que se recopilan en cada cartucho. Asumo que las opiniones son como los culos, pero choca que una de las colecciones de Interplay incluya un juego como *Titan* (que funciona relativamente bien en sistemas de 8 bits, pero queda un poco deslucido cuando se pone al lado de juegos de 16 bits) y no se haya llegado a un acuerdo con Blizzard por títulos como *The Lost Vikings* o *Blackthorne*, que en su día distribuyó la compañía de Brian Fargo y que encajan perfectamente en la filosofía de la consola.

Al lector avispado le puede asaltar la duda de qué versiones se han elegido de los títulos que hay en cada cartucho. Las compilaciones de Data East o Gaelco, por ejemplo, recuperan los juegos de recreativa, y es un lujo disfrutar de *Burger Time, DragonNinja, Sly Spy, Tumblepop, World Rally* o *Thunder Hoop* como se concibieron originalmente; aunque aquí se hubiera agradecido que los bezels propios de los muebles estuvieran entre los marcos que se pueden configurar.

Pero la elección parece casi aleatoria en otros casos. *Earthworm Jim, Cannon Fodder, Switchblade, The Immortal* o *Sensible Soccer* aparecen en sus encarnaciones de Genesis (y da la sensación de que se emulan a 60Hz), *Prehistorik, The Humans, Lotus/Top Gear/Top Racer* o E*arthworm Jim 2* están representados por las versiones de Super Nintendo, y *Titan* o *Double Dragon* por las de NES. No hay un criterio claro que permita saber a priori, antes de comprar cada cartucho, qué hardware está emulado porque se han eliminado los logotipos de Sega y Nintendo: y las diferencias son tan sutiles en algunos casos, que en *ClayFighter*, por ejemplo, tenemos que fijarnos en el color de los marcadores para saber



» [Evercade] *Bad Dudes vs DragonNinja*: I'm BAD!

que tenemos entre manos la de Super Nintendo.

Entre los juegos inesperados están los que publicó Codemasters para NES en un formato propio (el del Aladdin Deck Enhancer), los de Gremlin para PlayStation y Super Nintendo, o títulos indies para Game Boy y Game Boy Advance. Y también hay algunos que son una debilidad del que esto suscribe: en el primer cartucho de Gremlin está *Utopia – The Creation of a Nation* (versión de Super Nintendo) y en las dos colecciones de Mega Cat hay una buena selección de juegos de RetroSouls (*MultiDude* versión de NES, y *DreamWalker, Yazzie, GLUF, Misplaced* y *Old Towers* versión de Mega Drive).

En definitiva, ¿son recomendables alguna de las dos versiones de Evercade? Depende de si somos más usuarios, o más coleccionistas, y de lo comodones que seamos. Las consolas de Blaze se orientan claramente a los primeros, y dentro de los primeros, a los que no disfrutan buscando la mejor combinación de Raspberry, carcasa y mando inalámbrico de Aliexpress. Aunque habrá a quien le cueste justificar el desembolso por unos juegos que en su mayoría ya tenemos al alcance, pero habrá quien prefiera pagar más por un producto acabado y que no requiere dedicar tiempo a afinar el Retropie, amén de que como regalo es muy resultón. Pero el guiño al segundo grupo, al de los coleccionistas, está lanzado con la posibilidad de adquirir ediciones físicas de juegos que solo tienen respaldo digital, o que son muy caros y/o requieren mucho espacio.

LAS ALTERNATIVAS

Analogue Pocket es una consola portátil que permite usar cartuchos originales de Game Boy, GBC y GBA de forma directa, y de Game Gear, Neo Geo Pocket, Lynx y TurboGrafx con adaptadores. Lo que distingue a la Analogue es que corre sobre dos FPGA. Una FPGA es un circuito integrado que puede reproducir en sus celdas la placa completa de una consola clásica. Es decir, no se trata de emulación convencional, sino de un sistema que replica (en teoría) cada uno de los componentes, transistores, procesadores, chips gráficos y de sonido de otra consola. Utilizamos la coletilla de "en teoría" porque los cores de los distintos sistemas están aún en desarrollo, así que es recomendable actualizar el aparato nada más recibirlo. Gracias a su proximidad con el hardware original, funciona con los títulos comerciales de la época, con juegos piratas y con cartuchos flash, y según el fabricante, con dispositivos como la Game Boy Camera, la impresora, el e-Reader o los cables de conexión multijugador. Aunque tiene un lector de tarjetas SD, solo se puede utilizar la ranura de cartucho para cargar juegos. Tiene distintas opciones de visualización, pudiéndose simular las pantallas de Game Boy DMG, Light, GBC, AGS-001, AGS-101 o Game Gear; y se puede sacar la imagen a un televisor por HDMI, mediante dock adicional (por 100 dólares) que nos da la posibilidad de utilizar mandos externos. De acuerdo con la información facilitada por Analogue, los encargos que se hagan ahora se distribuirán en 2023. El precio oficial de la consola es de 220 dólares, adaptadores, dock y envío aparte. No sabemos aún quién se va a encargar de la distribución oficial en Europa. Más información y acceso a la tienda en www.analogue.co

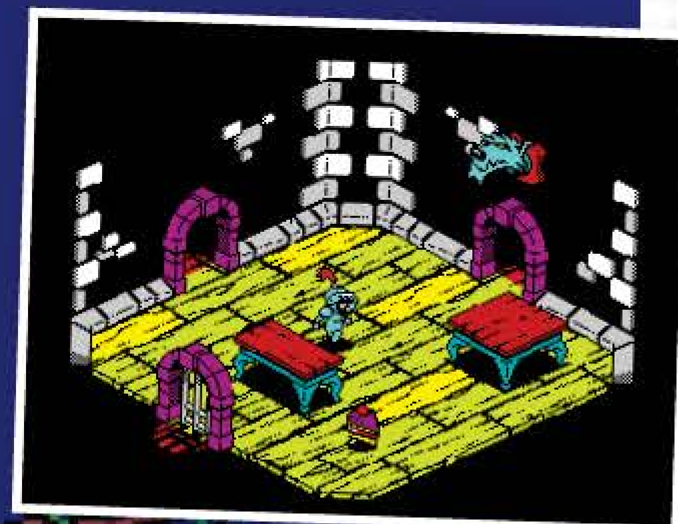


...Y hablando de consolas modulares, en noviembre, Playmaji y Retro-Bit anunciaron que iban a empezar a producir un nuevo módulo para Polymega, el de Nintendo 64. Aunque Polymega es de sobremesa y no lleva una FPGA, tiene un par de características muy interesantes: incluye lector de CD, por lo que se puede usar directamente con juegos de consolas que utilizan este soporte (PlayStation, Sega Saturn, Sega CD, PC-Engine CD y Neo Geo CD) y dispone de una pistola óptica que funciona en televisores modernos. Eso sí, es cara: 400 euros en el pack básico con mando, o 625 euros si incluimos los cuatro módulos de ampliación disponibles: Power (Famicom y NES), Super (Super Famicom y Super Nintendo), Mega (Mega Drive, Genesis y 32X) y Turbo (PC Engine, Turbografx y Supergrafx). La pistola óptica es compatible con las Virtua Gun y Stunner de Saturn, Justifier y Guncon de PlayStation, Super Scope de Super NES, Menacer y Justifier de Mega Drive, y Zapper de NES, según el fabricante. Aparte también se venden mandos que imitan a los de cada una de las referencias básicas (Power, Super, Mega y Turbo). Las unidades que se encarguen ahora, se enviarían a partir del verano. La web, polymega.com





Juegos
HOMEBREW
Especial Spectrum Next



» [Next] El muy esperado *Melkhior's Mansion*, que está siendo versionado para Next por Kev Brady, tiene como objetivo ser lanzado en 2022.

» [Next] Inspirado por *Mario Bros* de Game & Watch, *Next Shift* de Sunteam augura qué podría estar cociéndose para Next ahora mismo.



» [Next] El cuqui demonio Crowley se está convirtiendo en la mascota de Next, y pronto aparecerá en su propio juego plataformero de aventuras.



SPECTRUM NEXT

¡Regresa nuestra sección Homebrew! Pero antes, destacamos los mejores juegos para Spectrum Next, y charlamos con los héroes de la programación que están desarrollando para este maravilloso sistema.

Texto De Martyn Carroll

LUXOR THE MOONPRINCE
He stands on the Downs of Shadows, looking Northwest to the Tower of the Moon.

» [Next] Se incluye una versión mejorada de *The Lords Of Midnight* con la distribución de Next, junto a otros juegos y demos.



» [Next] El diseñador de *Lemmings*, Mike Dailly, ha creado una demo técnica de *Shadow Of The Beast* para Next.

Han pasado dos años desde que los primeros afortunados que apostaron por ZX Spectrum Next en aquella exitosa campaña de Kickstarter, que tuvo lugar en enero de 2017, recibieran las primeras unidades producidas. Desde entonces y hasta ahora, ha tenido lugar una nueva (y también exitosa) campaña de Kickstarter, concretamente lanzada en agosto de 2020... Y aunque quienes la apoyaron aún no han recibido sus máquinas, pronto lo harán.

La diferencia entre aquel entonces y este ahora, es el software. En los últimos dos años, se han lanzado muchos juegos y aplicaciones, por lo que quienes en breve posean sus Next tendrán a su disposición una decente biblioteca de software que explorar. Hemos seleccionado diez de los que creemos son sus mejores títulos, pero si visitas specnext.com encontrarás muchos más, disponibles en este momento, o en desarrollo. La lista de Specnext contiene algunos MIA (Missing in Action), particularmente los ambiciosos objetivos planificados durante el primer Kickstarter *Rex Next*, *Nodes Of Yesod*, *No Mercy* y *Dreamworld Pogie*. Estos aún no han aparecido y no está claro si lo harán, o cuándo lo harán.

Afortunadamente, los juegos de la tanda actual parecen más realistas, incluso más deseables; incluyen una continuación del brillante *Baggers In Space*, la versión para Next del juego homebrew para MSX *Night Knight*, y un 'nuevo episodio' de la obra maestra en ocho bits *Head Over Heels*. Otros títulos anticipados incluyen *Crowley* de Rusty Pixels, *Melkhior's Mansion* de Kev Brady, y una actualización de *The Way Of The Exploding Fist*. Por supuesto, el segundo Kickstarter fue masivo y atrajo a más de 5000 patrocinadores, lo que significa que más gente se verá motivada a producir software para esta mayor base de usuarios. Además, es de esperar que los nuevos propietarios de Next también creen sus propios juegos. No podemos esperar a cubrir estos desarrollos aquí... Vale la pena señalar que todos estos juegos están disponibles para descarga digital, pero en algunos casos habrá ediciones físicas limitadas disponibles; lo indicaremos cuando así sea, por supuesto, para quien quiera hacerse una buena colección de juegos Next.



·HÉROES HOMEBREW·

ANDY LAIRD

El creador de Bikers nos habla sobre su debut de alto octanaje en Next

¿Qué te impulsó a desarrollar *Bikers*?
Siempre me han fascinado los juegos de arcade basados en tecnología super-scaler, pero tristemente las adaptaciones a máquinas de ocho bits dejaban mucho que desear. Pensé que Next podría ser lo suficientemente potente como para hacer justicia a un juego de carreras de estilo clásico como *Hang-On*, con grandes sprites y alto framerate. También fue un desafío personal: he sido desarrollador de software 25 años, pero nunca he publicado un juego. Esta parecía la oportunidad perfecta.

¿Cómo calificas al Spectrum Next como plataforma para desarrollar?
Es una gran plataforma para la que escribir. Todo está excepcionalmente bien pensado y documentado. El soporte hardware para sprites y tiles por capas permite a Next rivalizar con Amiga y Mega Drive. El único inconveniente es que, en última instancia, sigue siendo una máquina de 8 bits, lo cual siempre hay que tener en cuenta mientras se desarrolla para aprovechar sus puntos fuertes.



¿Cuán receptiva y solidaria ha encontrado a la comunidad de Next?
Han sido geniales. Durante el desarrollo, publiqué algunos teaser tráilers al grupo oficial de Facebook de Next y la respuesta fue fantástica; aquello realmente me animó a terminar el juego. El propio equipo de Next también me ha ofrecido un gran apoyo, respondiendo siempre a mis consultas e incluso promocionando el juego sin yo pedirlo.

¿Qué ha planeado Cavern a continuación?
Estoy trabajando en dos nuevos proyectos de juegos Next. El primero es un plataformas de acción gótica con algunas características ambiciosas nunca vistas en un juego de Next, y el segundo es un juego de puzles con inspiración japonesa. Se espera que ambos salgan en 2022 en formato digital y físico. También soy un gran fan de *Space Harrier*, y podría ser interesante ver qué podría hacer Next con un juego de este tipo: Next es particularmente potente moviendo montones de sprites, así que pienso que podría encajar.

"El soporte hardware para sprites y tiles por capas permite a Next rivalizar con Amiga y Mega Drive"
ANDY LAIRD





» [Next] *Bikers* recupera la emoción ultrarrápida de la serie *Hang-On* de Sega a Spectrum Next.





BIKERS

» COMPAÑÍA: CAVERN GAMES » PRECIO: 8,95 £, DIGITAL
» DESARROLLADOR: ANDY LAIRD » DESCARGA: bit.ly/3ou4Nwi

***Super Hang-On* en Spectrum fue, ciertamente, una de las mejores conversiones de recreativas Sega disponible.** Pero dado el hardware, siempre fue una mera sombra de la máquina original. Ahora que el hardware de Spectrum ha recibido su propio impulsazo con la llegada de Next, Cavern Games ha creado un clon más cercano al original y parejo a las conversiones de 16 bits. Un vistazo a los pantallazos muestra que se ve bien, con grandes sprites de motos y fuerte vibración seguera pero, ¿cómo se desenvuelve? Es rápido y suave, particularmente cuando se juega a 60 Hz. La jugabilidad es genial también, aunque es innegablemente difícil, ya que tienes que anticipar las curvas bastante pronto (la versión Deluxe actualizada es más indulgente, pero todavía no es una apacible escapada dominguera). Una buena selección de melodías acompaña la acción en la carrera.

En general, *Bikers* es uno de los títulos técnicamente más impresionantes disponibles para Next. Y en este momento es, quizás, también el más importante, en cuanto a que presenta un arcade que simplemente no sería posible en un Spectrum estándar, brindando un atisbo de lo que podríamos esperar más adelante.





DELTA'S SHADOW

» COMPAÑÍA: SANCHEZ » PRECIO: 5€, DIGITAL » DESARROLLADOR: ALEXANDER UDOTOV, EVGENIY SUHOMLIN, EVGENIY ROGULIN, OLEG NIKITIN » DESCARGA: bit.ly/3poLluA

Cuando en 2017 comenzó el trabajo en este título, se conocía como *Power Blade 3*. Quien haya gozado los juegos *Power Blade* en NES a principios de los noventa, sabrá qué esperar, mientras que todos los demás están de enhorabuena; este es un plataformas de acción por excelencia, y otro candidato a mejor juego en Next. El cambio de título evita posibles problemas de propiedad intelectual, pero el juego sigue sirviendo como tributo y sucesor no oficial al juego anterior. De nuevo, interpretas al supersoldado Nova, que enfrenta una corporación diabólica surgida de las cenizas de la Fundación Delta. Puedes correr, saltar y deslizarte por múltiples entornos, utilizando tu bumerán contra máquinas, aliens y astutos jefes de final de nivel. Es brillantemente divertido, y atesora secciones de carreras en 3D. *Delta's Shadow* también está disponible para Spectrum 128K, pero realmente brilla en Next donde la paleta extendida de color se usa tan bien que eclipsa a los juegos de NES en los que se basa. Si estás buscando un juego desafiante para disfrutar en tu Next, este debería ser uno de los primeros en tu lista.



> “Me impresiona el maravilloso trabajo, programado exclusivamente en BASIC”
> **MICHAEL WARE**

·HÉROES HOMEBREW·

MICHAEL 'FLASH' WARE

Nos ponemos al día con un miembro del equipo Rusty Pixels

¿Qué te parece hasta la fecha, Next en términos de soporte de software?
A medida que más personas conocen el sistema, tenemos más software para Next. Hay mucho software lanzado y mucho en producción, y cuando se envíen las segundas unidades de Kickstarter, habrá mucho más. Es mucho lo que el sistema puede hacer, no puedo esperar a ver lo que desarrollen otros. Kev Brady está trabajando en su juego *Ice World*, y a juzgar por lo que nos ha mostrado hasta ahora, será bastante sorprendente. Me impresiona el maravilloso trabajo, programado exclusivamente en BASIC. Next tiene una versión muy mejorada de BASIC y, junto con su velocidad de reloj a 28 MHz, estamos viendo juegos que habrían sido imposibles en el pasado.

¿Han cumplido tus expectativas las ventas de juegos de Rusty Pixels?
¡Pusimos en funcionamiento un sistema de preventa para financiar las unidades físicas, y la gente se volvió loca! Desde entonces, hemos vendido tres remesas de nuestro trío actual de títulos: *Baggers In Space*, *Warhawk* y *Tyvarian*, y continuamos vendiendo unidades digitales. En nuestra experiencia, crear y vender juegos para Next es una experiencia gratificante.



Contadnos las últimas noticias sobre *Crowley: Beginnings*, ¿hay fecha de lanzamiento?
Las cosas han cambiado con respecto al primer juego de Crowley. La idea original era una trilogía contando su huida del inframundo y su recompensa final convirtiéndose en un buen demonio en la Tierra. Aunque comenzamos con *Beginnings*, decidimos que la segunda parte de la historia sería un mejor punto de partida. Este juego simplemente se llama *Crowley* y es un plataformas en expansión con muchos mundos y demonios por conquistar. Está yendo bastante bien, pero no estamos seguros de cuándo estará terminado y no tenemos ninguna intención de apresurarlo. Produjimos una pequeña demo para la Play Expo en Blackpool y la respuesta fue tremenda.

¿Está el equipo Rusty Pixels trabajando en algún otro lanzamiento para Next?
Tenemos varias cosas en el tintero. Actualmente estamos dando los toques finales a *Baggers In Space: Detour*, que es parte de las recompensas del segundo Kickstarter. Es una continuación del juego original, una aventura nueva y desafiante. Tenemos *Tyvarian: To The Victor The Spoils*, con un montón de ideas nuevas con respecto al original. También estamos trabajando en *Quakestar*, un juego de plataformas y puzles diseñado por Simon Butler, y el año que viene lanzaremos gratis *Crowley World Tour 2*.

¿Qué le dirías a alguien que esté pensando desarrollar para Next?
¡Ve a por ello! La comunidad crece a cada momento y nos encanta ver a los nuevos (y antiguos) desarrolladores unirse a la refriega.



BAGGERS IN SPACE

» COMPAÑÍA: RUSTY PIXELS » PRECIO: 8,49 £, DIGITAL » DESARROLLADOR: MICHAEL WARE, JIM BAGLEY, LOBO, SPACE FRACTAL » DESCARGA: bit.ly/31yyZgK

Toma tres cucharadas del *Jetpac* de Ultimate, agrega dos cucharaditas de *HERO* de Activision, añade una generosa cantidad de azúcar, remueve bien hasta que esté dorado. El resultado es *Baggers In Space*, una porción sencilla pero deliciosa de Britsoft desde la cocina de Rusty Pixels. Comienza con el ensamblaje de tu cohete de escape, à la *Jetpac*, antes de aventurarte bajo la superficie del planeta con tal de encontrar los botes de combustible necesarios para escapar. Según avanzan conceptualmente los juegos, este es casi brillante, con unas mecánicas encantadoras y desafiantes en igual medida (hay 16 planetas de los que escapar).



XENO BRIGADE

» COMPAÑÍA: BITMAP SOFT » PRECIO: 7,99 £, DIGITAL
» DESARROLLADOR: LES GREENHALGH » DESCARGA: bit.ly/31oQv7v

A los fanáticos de la estrategia por turnos como *Rebelstar* y *Laser Squad* les encantará este tributo, que traerá un bienvenido cambio en el ritmo de los muchos juegos tipo arcade para Next. Basándose en gran medida en la película *Aliens*, presenta un grupo de marines que deben burlar y superar un ejército de xenos. Puede jugarse contra la máquina, o pueden enfrentarse dos jugadores cara a cara (con la condición de que uno cierre los ojos mientras el otro planea sus movimientos). Con tres niveles de dificultad y seis escenarios únicos, *Xeno Brigade* ofrece un desafío sólido y una longevidad decente. Y lo mejor: cuenta con soporte para ratón, la mejor manera de jugar este tipo de títulos.







GALAXY OF ERROR

» COMPAÑÍA: STEVE MONKS
» PRECIO: GRATIS » DESARROLLADOR: STEVE MONKS » DESCARGA: bit.ly/3osAs19

Hay mucho software gratuito disponible para Next, y su calidad es generalmente desigual. Pero *Galaxy Of Error* es un excelente juego gratuito por el cual pagaríamos gustosos. Es, básicamente, un título de puzles arcade en el cual debes guiar a Spaceman Dan en la huida de su transbordador de escape antes de que se le agote el suministro de aire. El problema es que solo puede desplazarse en línea recta, y solo se detiene cuando choca con algo. Así que se trata de usar el entorno (y geniales droides espaciales) para trazar tu camino por 30 niveles. Probablemente hemos hecho un flaco favor al juego al intentar explicarlo, así que descárgalo (¡gratis!) y disfruta.



GO MUMMY!

» COMPAÑÍA: REMY SHARP » PRECIO: PONLO TÚ
» DESARROLLADOR: REMY SHARP, REMY'S KIDS, RICHARD FAULKNER » DESCARGA: bit.ly/3pxCAUl

No te sorprenderá saber que se trata de una nueva versión de *Oh Mummy,* aquel clasicazo de los primeros días del Amstrad CPC. Como clon es admirablemente cercano, y sus dinámicas de laberinto tan cómodas como unas zapatillas viejas. Resulta sorprendente que el juego ha sido escrito completamente en NextBASIC, el lenguaje extendido que viene con Next. Y como el autor ha incluido el código fuente comentado, cualquier interesado en programar para Next puede ver cómo lo hizo.



TREASURE HUNTERS

» COMPAÑÍA: SANCHEZ SOFT » PRECIO: 5 €, DIGITAL » DESARROLLADOR: ALEXANDER UDOTOV, OLEG NIKITIN, PIXEL FROG » DESCARGA: bit.ly/31xEU5y

Otra impresionante creación de Sanchez y sus amigos, solo que esta sustituye el sombrío tech noir de *Delta's Shadow* por un divertimento pirata, alegre y retozón. La historia se centra en el Capitán Nariz de Payaso, un bucanero descerebrado que se las ha apañado para esparcir el contenido de un cofre del tesoro por una isla inexplorada. Debes ayudarlo a recoger el botín mientras peleas con los poco sorprendidos habitantes de la isla, puñado de feos jefes incluidos. Técnicamente está por encima de la mayoría de títulos escritos para Next, presenta scroll a pantalla completa e impecable efecto parallax; un gran plataformas que habría sido bien recibido por Amiga y ST en el pasado.



RITE OF THE DRUID

» COMPAÑÍA: SUNTEAM » PRECIO: PONLO TÚ
» DESARROLLADOR: SUNTEAM » DESCARGA: bit.ly/3lGE2me

Damas y caballeros, tenemos un ganador del premio. *Rite Of The Druid* obtuvo el primer lugar en The Next Adventure Jam 2020, concurso que reconoció las mejores obras de ficción interactiva desarrolladas empleando la herramienta Adventuron. Eres un druida que tiene que explorar una tierra misteriosa, en pos de una runa especial. Como aventura es bastante corta, con solo 25 localizaciones, y los puzles son acertijos elementales de Watson. Pero lo que la aupó en la competición fueron las maravillosas imágenes que representan cada escena, las cuales confieren vida a la búsqueda e imbuyen de tangibilidad la atmósfera. Está claro que Next será buen hogar para las aventuras conversacionales.



WARHAWK

» COMPAÑÍA: RUSTY PIXELS » PRECIO: 8.49 £, DIGITAL
» DESARROLLADOR: MICHAEL WARE, JIM BAGLEY, LOBO, SPACE FRACTAL » DESCARGA: bit.ly/3y10EDe

Así se actualiza un juego para Next. Michael 'Flash' Ware escribió *Warhawk* para Commodore 64 en 1986. Y tres décadas más tarde lo resucitó para coincidir con la llegada del Next con carcasa. Como es habitual, hay 20 escenarios infestados de alienígenas que se interponen entre tú y el destino de la galaxia. Luce fantástico, se juega aún mejor y, como los mejores matamarcianos, es absolutamente implacable, con enemigos que van desde lo diminuto hasta enormes naves nodriza que protegen el final de cada nivel. Cada Next incluye una demo del juego, solo para confirmar lo que ya sabes: debe estar en tu colección.



MONTANA MIKE

» COMPAÑÍA: SOFTWARE AMUSEMENTS
» PRECIO: GRATIS » DESARROLLO: ADRIAN CUMMINGS » DESCARGA: bit.ly/3xVkhf0

Siguiendo los pasos que desafían a la muerte de Pitfall Harry y Rick Dangerous, Montana Mike debe explorar cavernas perdidas y tumbas en búsqueda de artefactos arcaicos. Trufado de peligros plataformeros y buen humor, es un pequeño pero excelente título con un único defecto: sus gráficos utilizan un efecto de tramado. En origen este fue un juego de pago, pero el autor dejó el desarrollo de Next y ahora está disponible como descarga gratuita igual que muchos otros lanzamientos de Next. Cómo resistirse a eso.

Inauguramos sección homebrew, donde, de forma periódica, hablaremos de todo lo relacionado con la escena actual del videojuego retro. Aquí se podrán ver artículos de algún tema en particular, cómo se hizo tal videojuego o la vida y obra de cualquier grupo que desarrolle videojuegos actuales para sistemas retro.

DEPORTES DE 8 BITS EN EL SIGLO XXI

NUEVO grupo de Telegram (12/03/2022)
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:



A día de hoy, todo el mundo está ya acostumbrado a ver nuevos juegos para ordenadores retro, pero casi siempre son aventuras, arcades o plataformas. Aquí os presentamos una docena de juegos deportivos.

Por Atila Merino "Blackmores"

El deporte se instaló en nuestras vidas hace miles de años (cuentan los historiadores que desde los tiempos del antiguo Egipto), pero no llegó al mundo de los videojuegos comerciales hasta que Atari publicó en 1972 su primer trabajo, *Pong*, un rudimentario, pero divertidísimo, intento de representar el tenis de mesa. A partir de entonces, no solo aparecieron decenas y decenas de clones de este gran clásico, algunos de los cuales añadían mejoras y modos de juego, sino que tanto la propia Atari como otras compañías empezaron a desarrollar videojuegos basados en multitud de disciplinas deportivas para su primera consola de sobremesa, la mítica Atari 2600, lanzada al mercado en 1977. Activision fue una de las más reconocidas, pues publicaron *Tennis*, *The Activision Decathlon* o *Boxing*, aunque no podemos olvidar uno de los más memorables juegos deportivos del catálogo de la consola de 8 bits: *Basketball*, publicado por Atari en 1978.

Si damos un pequeño salto en el tiempo y nos trasladamos directamente al momento de la explosión de los microordenadores de 8 bits gracias, sobre todo, al lanzamiento del ZX Spectrum en 1982 por parte del visionario británico Clive Sinclair, podemos confirmar el auge de los videojuegos deportivos, principalmente desarrollados en países como Reino Unido y España. Como una estupenda estrategia comercial, muchos de estos videojuegos venían avalados por una estrella del deporte que representaba, así que en la mayoría de los casos el éxito de ventas estaba más que asegurado.

Así, futbolistas como Michel o Emilio Butragueño, jugadores de baloncesto del nivel de Drazen Petrovic, Fernando Martín o Magic Johnson, tenistas como Emilio Sánchez Vicario, boxeadores como Poli Díaz e incluso atletas como Daley Thompson contaron con su propio videojuego a pesar de que la calidad de alguno de ellos dejara bastante que desear. Esta táctica comercial funcionó de maravilla, aunque también se publicaron muchos videojuegos deportivos que no estaban asociados a ninguna estrella del deporte y que se han convertido en grandes clásicos, como las dos entregas del *Match Day* de Jon Ritman que Ocean publicó en 1985 y 1988, respectivamente; el *Mundial de Fútbol* de Opera Soft (1990) o *Video Olimpic* (1984) y el *Simulador Profesional de Tenis* (1990) de Dinamic, entre muchos otros.

En España, casi todas las grandes compañías decidieron apostar por los videojuegos deportivos durante los años ochenta y los primeros años noventa, tocando la ma-

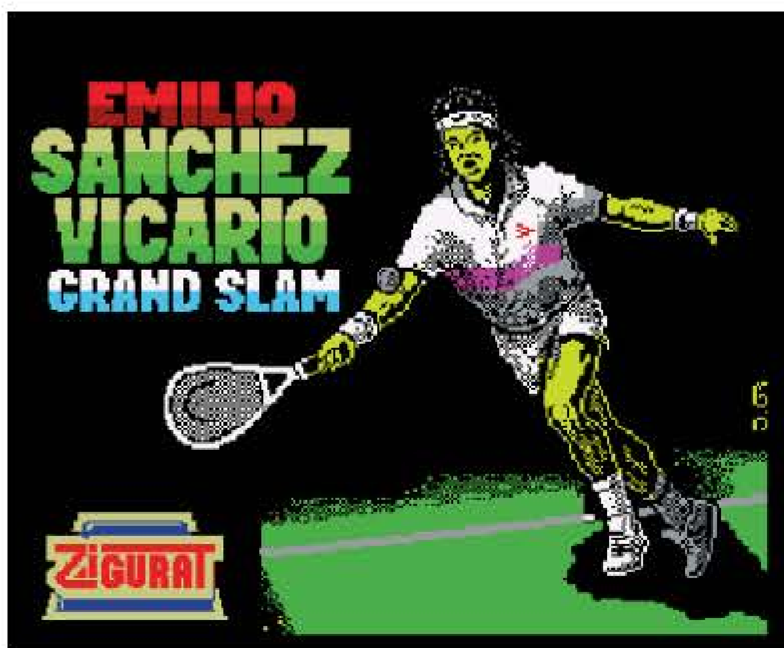
HOMEBREW: DEPORTES DE 8 BITS EN EL SIGLO XXI

Hacemos un repaso a los juegos deportivos que han aparecido en este siglo para Amstrad CPC, ZX Spectrum, MSX y Commodore 64.













» **De arriba a abajo y de izquierda a derecha: portada de *Mundial de Fútbol* realizada por Alfonso Azpiri. *Fernando Martín Basket Master* para ZX Spectrum. *Emilio Butragueño Fútbol* para Amstrad CPC. Pantalla de carga de *Emilio Sánchez Vicario Grand Slam* para MSX. *Perico Delgado Maillot Amarillo* para Amstrad CPC y *Drazen Petrovic Basket* para ZX Spectrum. Todos ellos son grandes clásicos del videojuego deportivo en la Edad de Oro del software español.**

yoría de géneros que más seguidores tenían en nuestro país: fútbol, baloncesto, tenis, atletismo, ciclismo, boxeo, motociclismo, automovilismo e incluso pelota vasca (sí, el *Jai Alai* que Opera Soft publicó en 1991). Así, Dinamic, Zigurat, Topo Soft y Opera Soft dedicaron sus esfuerzos (y dinero) a una empresa muy difícil de rechazar por la mayoría de usuarios, que veían como, en muchos de los casos, sus grandes ídolos se convertían en estrellas del videojuego y podían ponerse en su piel, al menos mientras durase la partida.

Este mismo camino lo siguieron otras compañías españolas más humildes, como New Frontier, con el mencionado *Magic Johnson Basketball* de 1990, o Positive con *African Trail Simulator* y *Choy-Lee-Fut Kung-Fu Warrior* del mismo año, siendo este último seguramente el mejor juego de la compañía barcelonesa.

Por norma general, si algún deportista destacaba en su especialidad, lo más probable es que se le hiciera un juego a medida, como también pasó con el motociclismo y el automovilismo deportivos. Sirvan como ejemplos *Aspar GP Master* de Dinamic (1988), *Angel Nieto Pole 500* de Opera Soft (1990) o *Sito Pons 500 cc Grand Prix* y *Carlos Sainz Campeonato del Mundo de Rallies*, ambos publicados por Zigurat en el año 1990.

Otro detalle a tener en cuenta es que muchos de estos juegos deportivos contaron con portadas de algunos de los ilustradores y dibujantes más prestigiosos de Europa, como Bob Wakelin, Fernando San Gregorio, Ciruelo Cabral, Ángel Luis González, Juan Giménez o Alfonso Azpiri, dejando claro que se apostaba muy fuerte por este tipo de juegos y que no era algo exclusivo de las aventuras o los arcades de acción. De esta manera, este tipo de juegos conectaba más fácilmente con los jugadores al mostrarnos casi siempre portadas, cuando menos, espectaculares.

Actualmente, gracias a la explosión homebrew que se ha producido en los últimos años en los cuatro microordenadores de mayor éxito en nuestro país (léase Amstrad CPC, ZX Spectrum, Commodore 64 y MSX), desarrolladores de distintas nacionalidades no han querido dejar de lado el atractivo y divertido género deportivo, por lo que cada vez es más sencillo practicar nuestro deporte favorito interactuando con ordenadores que rondan los cuarenta años de antigüedad.

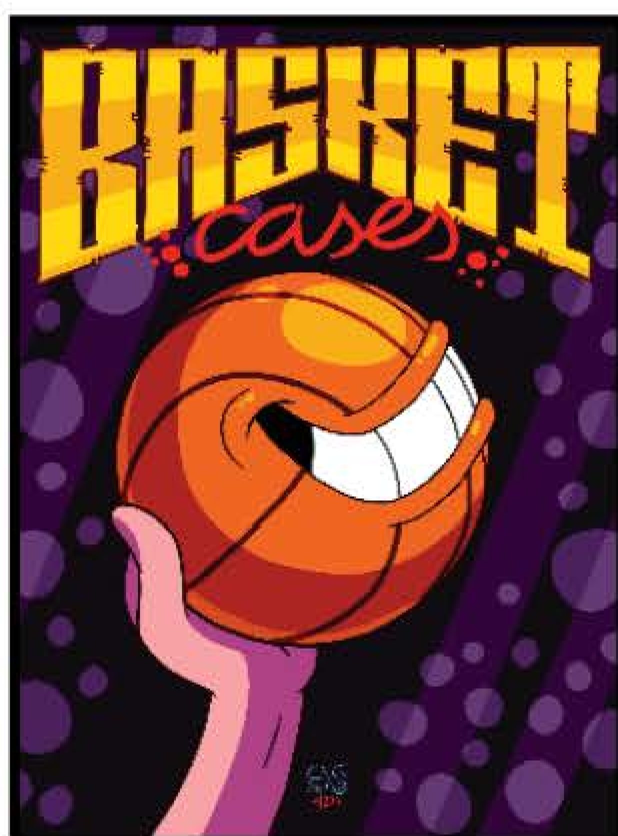
Algunas de estas nuevas producciones tienen una calidad técnica, gráfica y jugable muy alta, similar o superior a la de los clásicos de la etapa comercial de sus respectivos ordenadores, aunque hay otros que son realmente sencillos, pese a las buenas intenciones de sus autores que, siendo justos, tampoco tienen los medios económicos con los que contaban las grandes empresas de la Edad de Oro para contratar al deportista famoso de turno y aprovechar su tirón comercial.

Sin embargo, y aunque cada vez se produce una mayor cantidad de juegos deportivos en la escena homebrew comparado con la cantidad de videojuegos de otros géneros que van viendo la luz, el número de trabajos de este tipo es todavía bastante escaso. Por otro lado, es más que probable que la calidad y cantidad de los mismos vaya en aumento, así como el número de disciplinas deportivas que se recreen.

Uno de los mayores problemas al que se enfrentan los programadores de los juegos deportivos, principalmente los de equipo, como el fútbol y el baloncesto, es la implementación de una inteligencia artificial lo suficientemente trabajada como para que los jugadores y los equipos que controle la CPU realicen sus acciones lo más fielmente posible a la realidad y que no hagan cosas raras o simplemente no presenten ninguna dificultad para el jugador, lo que haría del juego en sí demasiado aburrido.

En ese aspecto, la mayoría de los nuevos desarrollos, al igual que muchos de los que vieron la luz durante la etapa comercial de sus respectivos sistemas, pecan de una inteligencia artificial poco trabajada, aunque juegos como *CPC Soccer* de Voxel Tower (Amstrad CPC, 2020) son la excepción que rompe la regla. Estamos seguros de que en próximos desarrollos deportivos los programadores se estrujarán las neuronas para conseguir una inteligencia artificial lo más fiel posible a la realidad, salvando las distancias, pues no olvidemos que ocupan entre 16 y 128KB.

Lo que a continuación podéis ver es una pequeña selección de los videojuegos deportivos que se han desarrollado y publicado a lo largo del presente siglo XXI para nuestros microordenadores de 8 bits más queridos. Desgraciadamente, no son demasiados, así que esperamos que el mundo del deporte interactivo se siga ampliando en los próximos años con más y mejores videojuegos de este estilo, y que podamos seguir entrenando al llegar a casa. Pero recordad siempre que lo importante es participar. *

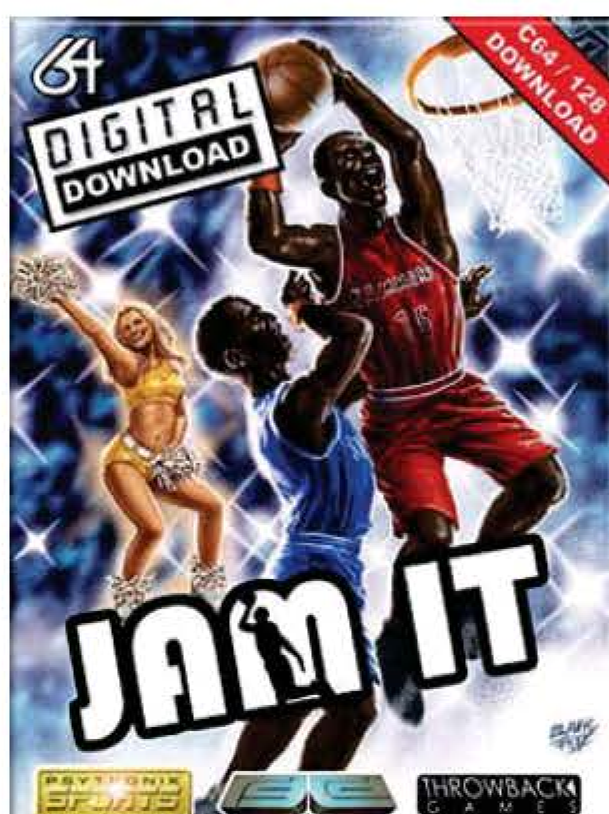


Basket Cases

● CNGSoft ● 2017 ● Amstrad CPC ● Baloncesto

Aunque durante la época comercial del Amstrad CPC y compañía se desarrollaron y publicaron gran cantidad de juegos de baloncesto, no es algo que se esté repitiendo en el homebrew actual. De hecho, el único exponente del género en el microordenador de Alan Sugar es este *Basket Cases* creado al completo por César Nicolás González con el objetivo de participar en la quinta edición de la prestigiosa CPCRetroDev. *Basket Cases*, con una vista lateral y dos jugadores por equipo, se juega a campo completo y nos enfrenta con diversos equipos, incluidos seres sobrenaturales. Como arcade que es, obvia algunas reglas básicas del basket, pero es ágil y bonito de ver.



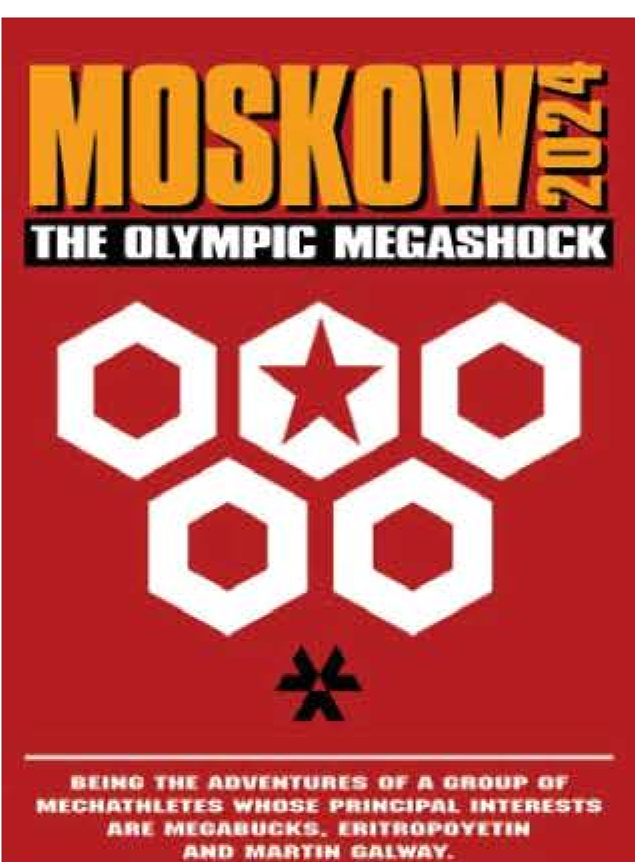


Jam It

● Throwback Games ● 2015 ● C64 ● Baloncesto

Uno de los mejores videojuegos deportivos de esta lista también está dedicado al mundo de la canasta, esta vez en exclusiva para el ordenador más vendido de la historia, el Commodore 64. *Jam It* es un excelente juego de basket que se desarrolla en media cancha en un partido de dos contra dos jugadores. Entre sus virtudes se encuentran la agilidad de movimientos y la inclusión de casi todas las reglas de este deporte, así como todo tipo de jugadas, incluyendo espectaculares mates. Si añadimos que pueden jugar hasta cuatro personas a la vez, podemos afirmar que el australiano Leigh White realizó un gran trabajo para los amantes del baloncesto.



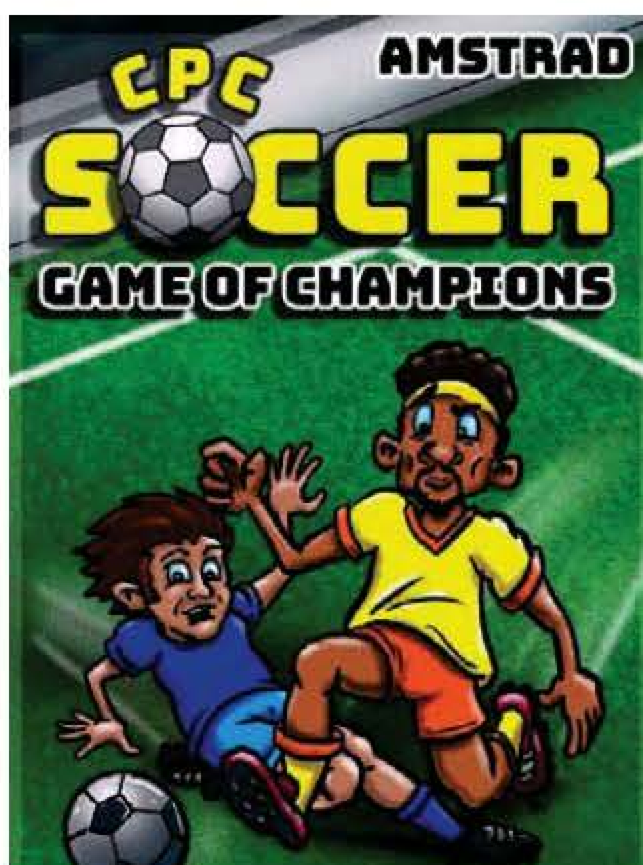


Moskow 2024

● Matra ● 2000 ● MSX2 ● Atletismo

El videojuego más antiguo de la lista es, sin duda, una de las grandes referencias deportivas del homebrew. Desarrollado para MSX2, en *Moskow 2024* participaremos en unas ficticias olimpiadas celebradas en la capital rusa en el año 2024 a lo largo de cinco pruebas de atletismo: 100 metros lisos, salto de longitud, lanzamiento de martillo, salto de altura y 100 metros vallas. Con unos apartados gráfico, sonoro y técnico soberbios, escogeremos entre cuatro estrambóticos personajes para competir hasta con tres amigos más. Matra demostró con este juego que pocos desarrolladores podían hacerle sombra en MSX2.



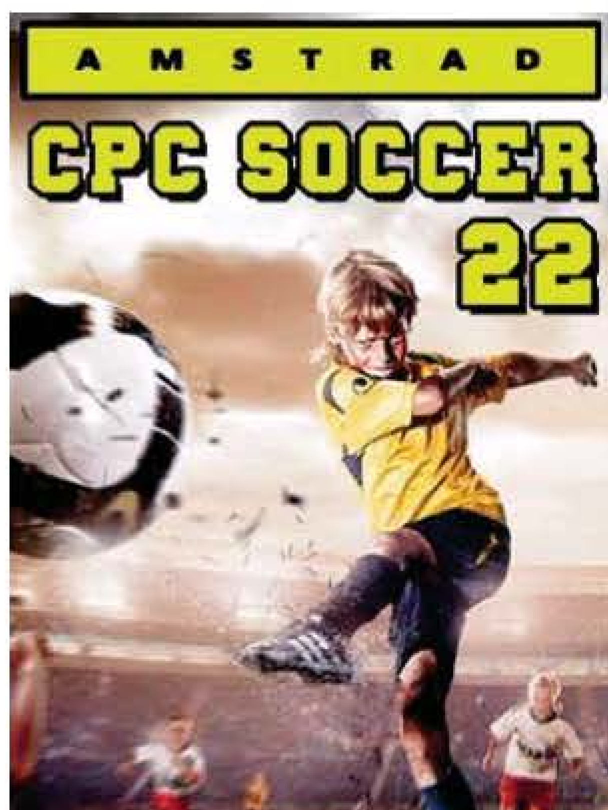


CPC Soccer

●Voxel Tower ●2020 ●Amstrad CPC ●Fútbol

El talentoso desarrollador sevillano Israel Román nos trajo en 2020 uno de los mejores videojuegos de fútbol que se recuerdan para Amstrad CPC. *CPC Soccer* contiene todo lo que un amante del fútbol espera ver: seis ligas de diferentes países, los nombres reales de los jugadores, multitud de opciones y modos de juego y, lo que es más importante, partidos ágiles, rápidos y divertidos. *CPC Soccer* toma como referencia el clásico *Sensible Soccer* que Sensible Software publicó en 1992, con su vista aérea y una pelota que no se separa de los pies del jugador a no ser que la pasemos a un compañero, chutemos o nos la robe alguno de los rivales.



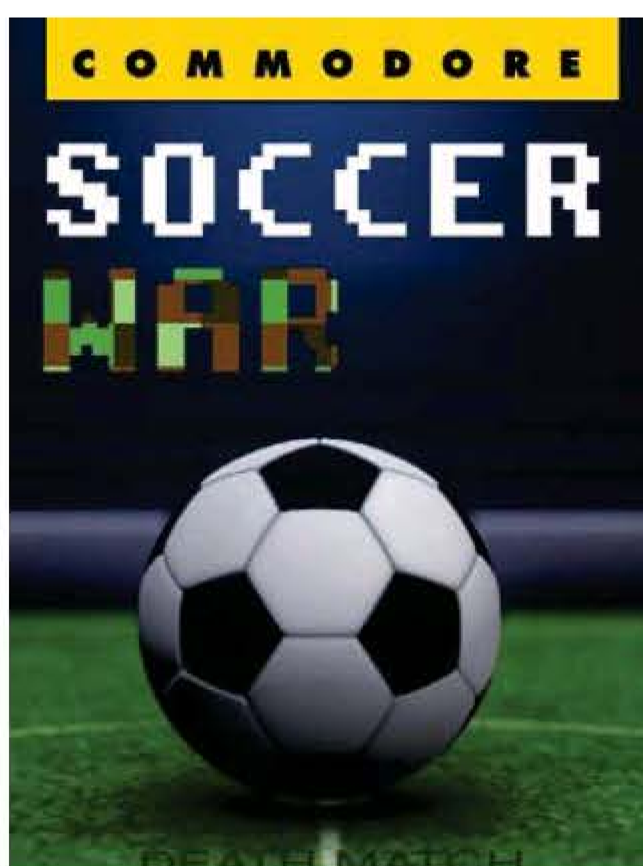


CPC Soccer 22

●Voxel Tower ●2021 ●Amstrad CPC ●Fútbol

No contento con el buen recibimiento que tuvo el *CPC Soccer* original, su autor, Voxel Tower, decidió mejorar un juego que ya era notable en su primera versión. Para esta revisión, el apartado gráfico pasó del modo 1 original en cuatro colores al modo 0 de dieciséis colores que es capaz de mostrar el Amstrad CPC, a pesar de que la resolución sea menor. Pero no acabaron ahí las mejoras, sino que las plantillas de los equipos se actualizaron y se introdujeron escenas para cuando el árbitro saca tarjetas o se lesiona un jugador, entre muchas otras cosas. También se incluyó una nueva y preciosa pantalla de carga realizada por el artista francés Titan.





Soccer War

●Commodore Spain ●2018 ●C64 ●Fútbol

Aunque no es exactamente un juego deportivo ya que se trata de una producción realizada mediante la herramienta SEUCK, conocida por utilizarse en el desarrollo de matamarcianos, el trabajo realizado por los chicos de la web Commodore Spain es todo un homenaje al deporte rey. Javier Couñago, alma mater de la prestigiosa web, llevó a cabo este divertido arcade futbolístico en el que debemos atravesar tres campos de fútbol de una portería a la otra controlando a un jugador del equipo cuya pelota hace las veces de arma improvisada, mientras futbolistas rivales, árbitros e incluso sillas que lanza el público hacen de enemigos.



Aznar, the Sport Star

IvanBasic **2019** **ZX Spectrum** **Atletismo**



Si hace unos años nos hubieran dicho que el ex presidente del gobierno, José María Aznar, iba a protagonizar un videojuego deportivo para el ZX Spectrum, le habríamos tachado de loco, más aún tratándose de un juego de atletismo y no de pádel, deporte que él mismo se encargó de popularizar. Iván Gómez creó este juego para el Concurso BASIC 2020 de Bytemaniacos que, como su nombre indica, tiene por regla que se programen en BASIC. En *Aznar, the Sport Star,* competiremos en varias pruebas, como los 100 y 800 metros lisos, lanzamiento de jabalina, salto de longitud y los 50 metros libres en natación. Simple, pero gracioso.

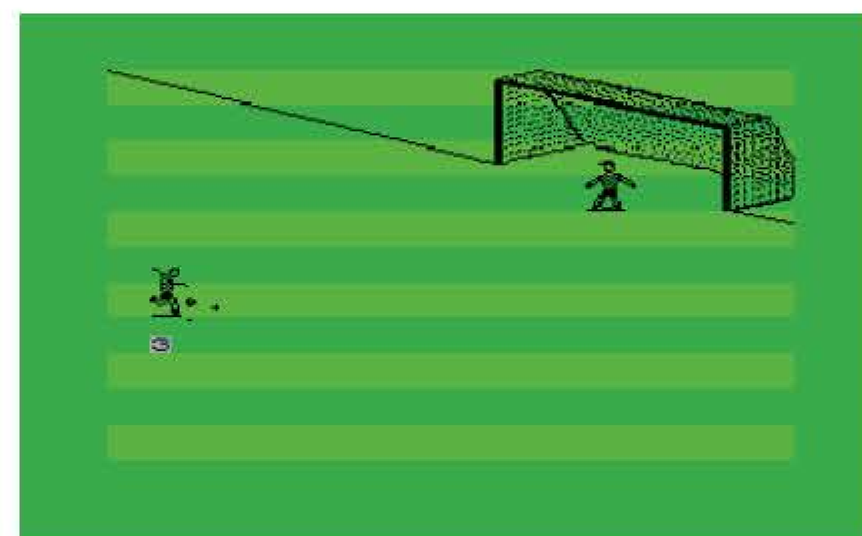


Eurostriker

Valdir **2018** **ZX Spectrum** **Fútbol**



El desarrollador portugués Valdir había creado en el año 2013 *ZX Striker,* un simulador de chutes a portería con vista cenital, aunque cinco años después quiso darle un toque más espectacular cambiando la vista por una isométrica que, todo hay que decirlo, luce mejor. *Eurostriker,* la versión de 2018, es prácticamente el mismo juego que el original, por lo que deberemos chutar desde diferentes ángulos con la potencia adecuada y antes de que se acabe el tiempo. Desgraciadamente, se hace demasiado repetitivo y aburrido al poco tiempo. Es una pena que el ZX Spectrum no cuente, todavía, con un juego homebrew de fútbol a la altura de las circunstancias.

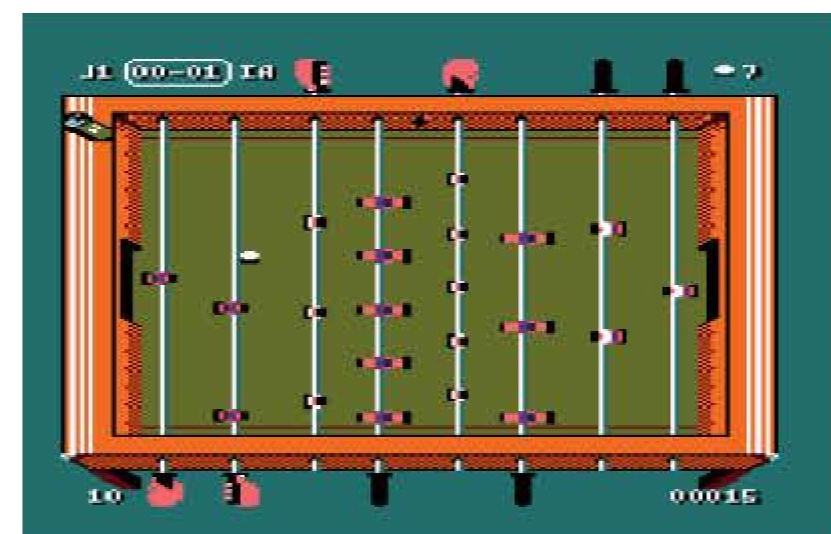


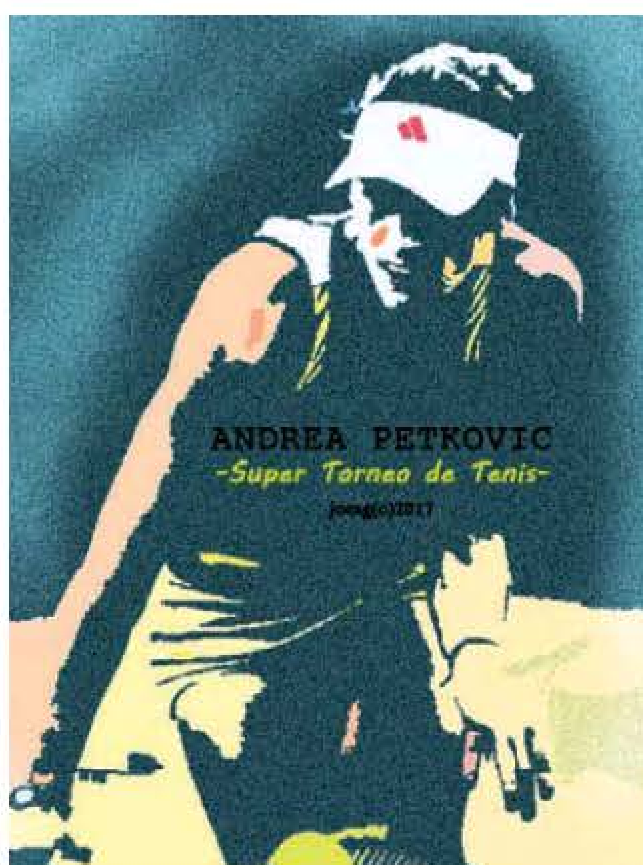
Futbolín F3

Quique Miquel **2018** **Amstrad CPC** **Fútbol**

Es cierto que el juego de mesa del futbolín no está considerado un deporte pese a basarse en el fútbol que tantos seguidores tiene en nuestro país, pero el trabajo de Quique Miquel merecía estar en esta lista. A lo original de su propuesta hay que añadir una gran cantidad de opciones de configuración, además de partidas para uno o dos jugadores simultáneos que harán las delicias de los aficionados a los bares en los que se encuentra este mítico juego creado en 1921, hace ya más de cien años. Todo esto, unido a su buen apartado gráfico en modo 0, le hizo valedor de un meritorio séptimo puesto en la CPCRetroDev de 2018, una de las de más nivel.





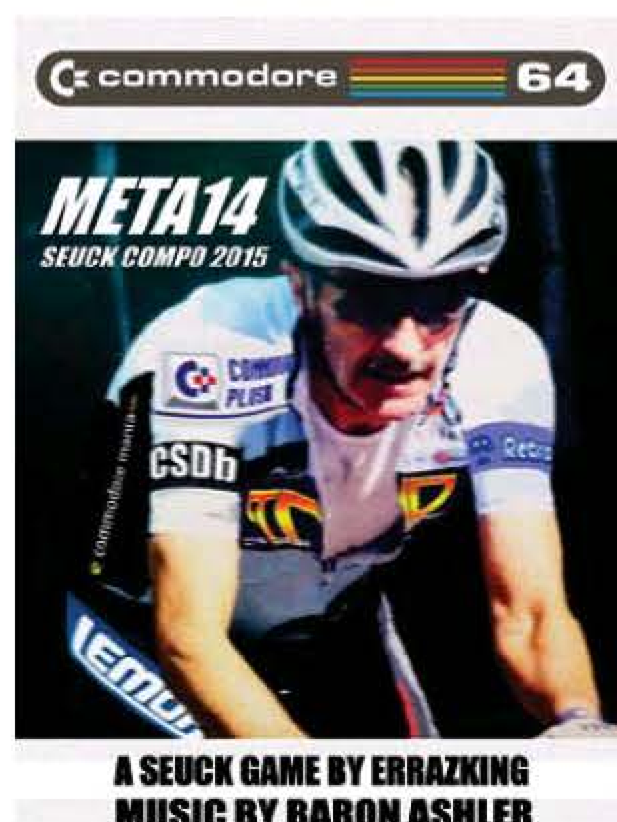


Andrea Petkovic Tennis

●Joesg ●2017 ●MSX ●Tenis

Esta es una de esas rarezas que aparecen de vez en cuando en la escena homebrew y que nos dejan sin palabras, para bien o para mal. Este juego de tenis creado por José Soto Gandara para la prestigiosa MSXDev de 2017, está comprimido en tal solo 16KB de memoria y se centra en la tenista alemana de origen bosnio, Andrea Petkovic. Esta especie de simulador nos enfrenta contra la tenista checa Karolína Plíšková en un partido a tres sets en el que no controlamos a la jugadora sino que el juego se ejecuta automáticamente mientras muestra textos en pantalla con las acciones aleatorias que realiza hasta que en ciertos momentos golpeamos la pelota.

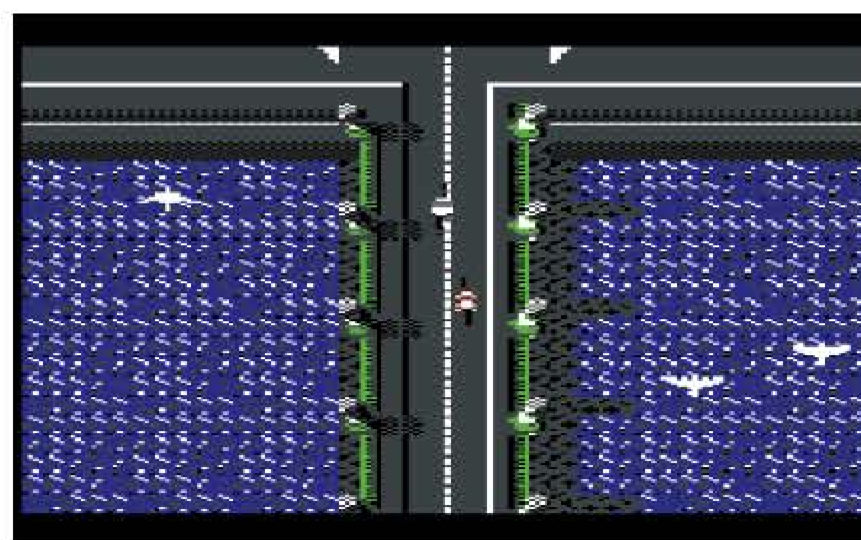




Metal4

●Errazking ●2015 ●C64 ●Ciclismo

El ciclismo también ha sido representado recientemente gracias a la herramienta SEUCK, aunque este juego de Igor Errazkin nada tiene que ver con un simulador deportivo, sino más bien con un arcade de velocidad que parece ambientado en la Vuelta Ciclista a España de 1982, con el popular tema «Me estoy volviendo loco» del grupo Azul y Negro incluido. Tomando el control de nuestra bicicleta, participamos realmente en la Clásica San Sebastián 2014 mediante un scroll vertical a medida que sorteamos al resto de rivales y otros obstáculos. Como curiosidad, la portada muestra al padre del autor, un gran aficionado del mundo del ciclismo.





Relevo's Snowboarding

●Relevo ●2020 ●MSX ●Snowboard

El último videojuego retro de Relevo fue toda una sorpresa para los seguidores del estándar japonés, ya que se atrevieron a tratar el mundo del snowboarding sin ningún complejo, dotándolo de una calidad más que notable, como nos tiene acostumbrados el estudio vasco desde hace ya muchos años. El juego del equipo comandado por Jon Cortázar obtuvo el segundo puesto en la MSXDev de 2020, y no es para menos, ya que el deporte del snowboard tiene cada vez más seguidores en nuestro país y se ha sabido captar la velocidad y las piruetas que lo hacen tan atractivo, además de incluir cuatro continentes con cuatro pistas cada uno de ellos.



HOMEBREW

>> Desarrollos caseros para sistemas retro

Por Atila Merino "Blackmores"

Muchos son los desarrollos homebrew que se publican en la actualidad para decenas de sistemas retro, por lo que en esta sección analizaremos regularmente algunos de ellos para conocer de primera mano lo que se cuece en la escena. Además, anunciaremos varios videojuegos que están actualmente en desarrollo y a los que les queda poco tiempo para ser publicados de forma oficial.



- SISTEMA: MSX
- DESARROLLADOR: BRAIN GAMES
- AÑO: 2021





WESTEN HOUSE

No sabemos cuál es el secreto del equipo Brain Games, formado básicamente por Santiago Ontañón (que hace las veces de programador, grafista y músico), pero todos sus juegos acaban convirtiéndose en grandes éxitos, sin importar el género al que pertenezcan. El desarrollador catalán, afincado en Estados Unidos desde hace ya unos cuantos años, ha creado videojuegos para géneros tan variados como los matamarcianos, la conducción, las plataformas o la acción, pero todavía le faltaba atreverse con uno de sus favoritos: las aventuras isométricas, por las que suspiraba desde que pudo jugar por primera vez al mítico *Batman* de Jon Ritman y Bernie Drummond que Ocean publicó en el año 1986.

Ahora, después de tantos años, Santiago se ha podido quitar la espinita y lo ha hecho de la única manera que sabe hacerlo: por todo lo alto. *Westen House* destaca por una sobrecogedora atmósfera y un apartado gráfico precioso que luce de maravilla gracias al buen colorido y la excelente selección de colores. Los que hayan leído la novela más famosa de Bram Stoker quizás habrán notado, por el título, que existe algún tipo de relación, y es que *Westen House* es una especie de continuación alternativa de Drácula donde el punto de partida es que Lucy Westenra no muere en realidad. De esta manera, el argumento nos sitúa unos dos o tres años después de lo relatado en la novela.

Los hechos suceden en la mansión Westen, que se compone de cincuenta pantallas/habitaciones en las que tendremos que localizar diversos objetos para seguir avanzando en la aventura, cuya duración ronda las dos horas en su primera partida. El control solo usa dos botones o teclas, por lo que habrá que hacer combinaciones para ciertas acciones, lo que se hace un poco raro, aunque pronto nos acostumbraremos a su uso. El juego podría haber sido más largo, pero su autor se autoimpuso no superar los 48KB de memoria, aunque se espera que en un futuro próximo aparezca una versión mejorada y ampliada.

Como colofón, *Westen House* logró el primer premio al mejor videojuego de MSX publicado en el año 2021 que otorga desde hace unos años la conocida web MSXBlog de Konamito, lo que nos da una idea de la calidad que atesora, ya que aunque la producción anual de videojuegos homebrew para el MSX no es tan grande como en otras escenas, sí que suelen surgir bastantes grandes juegos. No deja de ser curioso que Santiago participara en el desarrollo de *Phantomas 2.0* para Amstrad CPC, otro juego donde sale Drácula.

93%







REVIEWS Y PREVIEWS
DEL HOMEBREW MÁS ACTUAL

Analizamos algunos de los juegos más recientes del homebrew y, además, os hablamos de futuros lanzamientos.





TOKI MAL

- SISTEMA: ZX SPECTRUM
- DESARROLLADOR: PAT MORITA TEAM
- AÑO: 2021

Poco a poco, el grupo Pat Morita Team se ha ido ganando un hueco en la escena homebrew de ZX Spectrum y Amstrad CPC con juegos de gran calidad. Uno de sus últimos y mejores trabajos es *TokiMal*, una parodia del clásico *Toki* de TAD Corporation (1989), pero también de *Goku Mal*, el plataformas que The Mojon Twins creó en 2013. El equipo formado por el programador andaluz Antonio Pérez "Greenweb" y el grafista catalán Jarlaxe vuelve a traernos un gran juego para el ZX Spectrum, desarrollado con el motor MK2. Esta aventura de plataformas de gran aspecto gráfico nos hace recorrer cinco áreas y cinco fases secretas controlando al primo de Toki. *TokiMal* consiguió hacerse con el primer puesto en la última edición de la ZXDev, correspondiente al pasado año 2021.

83%

GELATINO 2

- SISTEMA: MSX
- DESARROLLADOR: PHYSICAL DREAMS
- AÑO: 2021



Physical Dreams nunca para motores: el grupo barcelonés liderado por José Luis Salguero siempre está activo realizando nuevos juegos o continuaciones, como ésta. El primer *Gelatino* vio la luz en 2020 en forma de un arcade de plataformas simpático y adictivo, así que era obvio que su continuación no tardaría en llegar. En *Gelatino 2* nos enfrentamos a veinticinco fases nuevas, más extensas que las del primer juego, y a tres fases secretas. Además, diferentes personajes de otros juegos de Physical Dreams, como Zorrico o Paco el Bombas, nos ofrecerán su ayuda. El colorido y bonito apartado gráfico nos hace querer rescatar a todos los burbujos.

79%



ZOOMING SECRETARY

- SISTEMA: ZX SPECTRUM
- DESARROLLADOR: PC NONO GAMES
- AÑO: 2021

PC NONO Games es uno de esos grupos homebrew que no para quieto, como demuestra su cada vez más extenso catálogo para el ZX Spectrum. Su último trabajo ha sido *Zooming Secretary*, un viejo conocido de los fans de NES y Mega Drive. El juego original, creado por Shiru y PinWizz en 2011, tuvo una adaptación a la consola de Sega en 2017 gracias a The Afromonkeys, en la que se basa esta versión, compartiendo incluso la divertida portada dibujada por Daniel Nevado. El juego nos muestra la primera semana de trabajo de una secretaria en unas oficinas cuyos empleados nos complicarán la tarea de recibir las llamadas.

76%

EN DESARROLLO



AGUA, AGUA

Tras su debut en 2021 con *The Fall of Prometheus* para MSX, Mistery Labs, comandado por Sirelion, está preparando, también para el estándar japonés, *Agua, Agua*, una aventura que dará que hablar debido a su temática y originalidad.



DUNGEONS OF GOMILANDIA

Publicado originalmente por RetroWorks en 2020 para ZX Spectrum, *Dungeons of Gomilandia* es la continuación de *Gommy, Defensor Medieval*, pasando de un arcade a una aventura. Pronto lo podremos ver también en Amstrad CPC y en modo 0.



RED PLANET

El desarrollador Salva Cantero publicó *Red Planet* en 2015 exclusivamente para el ZX Spectrum, pero ahora está inmerso en la adaptación a Amstrad CPC de aquel divertido plataformas espacial, para el cual hará uso de un precioso modo 1.



Falcom SINFÓNICA

A FINALES DE LOS OCHENTA, EL SELLO KING RECORDS LANZÓ LAS ENCARNACIONES SINFÓNICAS DE YS I & II Y SORCERIAN, DOS DE LOS ÁLBUMES ORQUESTALES MÁS IMPORTANTES QUE SE HAN GRABADO PARA VIDEOJUEGOS. EN ESA LABOR FUE CLAVE LA PLUMA DE KENTARO HANEDA, QUE FIRMÓ LOS ARREGLOS DE LAS COMPOSICIONES DEL FALCOM SOUND TEAM JDK.
Por Edgar S. Fuentes

La música ha sido siempre un ingrediente fundamental en la historia de Nihon Falcom. Si por algo es conocida la empresa tokiota, aparte de por sus fantásticos RPG, es por su ferviente melomanía. Fueron unos jóvenes Yuzo Koshiro y Mieko Ishikawa quienes abrieron el camino en 1987, a pesar de que Falcom ya había logrado colaborar antes con el grupo de heavy metal japonés Anthem para promocionar *Xanadu: Dragon Slayer II.* Y es que aquel año compusieron para NEC PC-88 la que por unanimidad es una de las más influyentes bandas sonoras de este medio, la de *Ys I: Ancient Ys Vanished.* Merece la pena enchufar esa o cualquiera de sus versiones posteriores para disfrutar con el tremendo recital, que se luce en especial sobre aquellos chips FM de Yamaha para los que fueron pensados sus temas, un ejercicio de pura magia negra sobre la circuitería. *Music from Ys* (1987) fue el disco que se editó para contenerlo, pero la colección de CD que vendría en los años siguientes es difícil de contabilizar. Claro que la cosa no quedaría ahí, pues ese mismo año Koshiro e Ishikawa escribirían la música de *Sorcerian,* otro excelente RPG de acción que marcaría la carrera de ambos y de la propia Falcom. En abril de 1988 se completaría la dulogía con *Ys II: Ancient Ys Vanished – The Final Chapter,* en el que Mieko Ishikawa se vería mucho más implicada, es ahí donde se encuentran sus aportes más conocidos.

La idea que lo cambiaría todo vería la luz el 5 de noviembre de 1988, cuando King Records lanza el álbum *Symphony Ys,* una sinfonía con sus característicos cuatro movimientos que orquesta algunos de los mejores momentos de *Ys I & II.* Falcom le había encargado tan ardua tarea a un músico japonés de renombre, el maestro Kentaro Haneda.

"Estoy muy agradecido a las franquicias Ys y Sorcerian porque mucha gente descubrió mi música a través de ellas. En realidad, los álbumes de arreglos no me entusiasmaron tanto en su momento, pero ahora pienso de otra manera. Los arreglos orquestales que hizo Kentaro Haneda son especialmente buenos" **YUZO KOSHIRO**



» Kentaro Haneda sentado al piano en el concierto *Grand Symphony Yamato* de 1984.



» Sesión de grabación de la King Symphonic Orchestra en 1989.

El bagaje de Kentaro Haneda por aquel entonces ya empezaba a asustar. Además de haber colaborado con otras leyendas como Hiroshi Miyagawa, Seiji Yokoyama o Koichi Sugiyama, su relación con la animación le había llevado a escribir música para *Final Yamato*, *Space Adventure Cobra*, *Hiroshima*, la serie de *Sherlock Holmes* y por supuesto *Macross*, de la que se recuerda en especial su música para la película *Macross: Do Your Remember the Love?* de 1984. Por si fuera poco, en 1987 había entrado de lleno en la composición de videojuegos con la versión japonesa de *Wizardry*, una saga a la que dedicaría buena parte de la década de los noventa. Esa incursión y sus arreglos para la sinfonía de *Space Battleship Yamato* fueron seguramente los trabajos que le dieron la idea a Falcom para su álbum orquestal.

Symphony Ys no solamente es una obra maestra de la interpretación musical en videojuegos, sino que fue un paso de gigante que se adelantó a la primera suite sinfónica de *Final Fantasy*, arreglada por los Hattori en 1989, lo que supone que fue la primera grabación orquestal tras el Family Music Concert de 1987. Haneda puso todo su buen hacer al unir los fragmentos que después inmortalizaría la King Symphonic Orchestra, dedicando los dos primeros movimientos a *Ys I* y el tercero y el cuarto a *Ys II*. El primer movimiento abre con la obertura de «Feena» para enlazar con la inolvidable «First Step Towards Wars» y después relajarse en la bella composición del primer palacio, mientras que el segundo movimiento hace el mejor recorrido posible, empezando por ese «Palace of Destruction» para luego unir en un crescendo sobrecogedor «Beat of Terror» con «The Morning Grow», el clímax absoluto del disco. El sentido tercer movimiento hace también de antesala para el tramo final que une «To Make the End of Battle», «Subterranean Canal», «Lilia» y la increíble «Ice Ridge of Noltia», culminando casi 12 minutos de vorágine falconiana como solo Kentaro Haneda podía brindarnos. King Records se ocupó de distribuirlo tanto en CD como en vinilo y casete; el disco compacto volvería a ser reeditado en 1993 y 1999.

El éxito de aquel proyecto de Nihon Falcom tuvo enseguida una segunda y última encarnación al año siguiente. Haneda volvería de nuevo a firmar las partituras de la King Symphonic Orchestra para lo que sería *Symphony Sorcerian*. En esta nueva sinfonía adaptaría la extensa banda sonora del juego a lo largo de los cuatro movimientos, llegando incluso a superar los 40 minutos de duración, una marca mayor que la de *Symphony Ys*. La obertura de *Sorcerian* protagoniza el inicio del primer movimiento para dar paso al tema de la ciudad en su forma suprema «Pentawa II». El segundo movimiento es el más impresionante de todos, pues empieza con la animada melodía del castillo, «Koko De Aeru Ne», pero hacia la mitad de la pieza se desata la tormenta de vientos y cuerdas para bajar a las profundidades en la épica «Underground», que no deja de sorprendernos hasta unirse con el tema del «Dark Swamp». Para el tercer movimiento introduce el tema del poblado perteneciente al escenario Head of Medusa, cuya calma solo rompe la sección de «Aboard Ship» con su melodía totalmente reconocible. El último movimiento remata, manteniendo su memorable repertorio con las armonizaciones de «Cavern I» y despidiéndose con la dupla final «King Dragon / Ending I». El maestro Haneda se superaba aquí, dejando en *Symphony Sorcerian* su mejor contribución al catálogo de Falcom; *Symphony Ys* sería mucho más importante, pero el álbum dedicado a *Sorcerian* alcanzó un nuevo nivel que hubiese sido complicado perfeccionar. Esta vez King Records lo sacó exclusivamente en CD y casete, y su única reedición fue en el año 2000.

Aquellos dos álbumes cerraron una etapa para Falcom. Por un lado, Yuzo Koshiro se marcharía para iniciar su fructífera carrera con Ancient Corp., dejando a Mieko Ishikawa como la líder del Falcom Sound Team JDK durante una década. Por otro lado... porque no volvió a grabarse nada parecido. Kentaro Haneda fallecía el 2 de junio de 2007 a causa de un cáncer hepático, a los 58 años, dejando un enorme vacío. A menudo se le echa de menos, pues podría habernos dejado muchas más obras musicales inolvidables, pero existe una magnífica forma de recordarle: volviendo a escuchar *Symphony Ys* y *Symphony Sorcerian*. ✱

ROCK-OLA

SYMPHONY YS
Falcom | King Records | 1988

Abrir | Buscar | Escanear

SYMPHONY SORCERIAN
Falcom | King Records | 1989

Abrir | Buscar | Escanear

PANTALLA FINAL

THUNDER FORCE III



» La raza humana ha sobrevivido a muchas cosas a lo largo de los años. El hambre, la peste, la amenaza de una guerra nuclear... Pero, a pesar de superar todas esas situaciones desafiantes, hay algo que nunca hemos aprendido: si vas a ser atacado por una flota completa de alienígenas mortales, tu mejor defensa es enviar solo una o dos naves contra ellos. Ese escenario absurdo es justo lo que sucede en Thunder Force III, así que veamos cómo les va a los pilotos Jean y Shely.

NUEVO grupo de Telegram (12/03/2022)
https://rebrand.ly/byneon
Escanea el código QR:



01



» Tras derrotar a la biocomputadora Chas Os, Jean y Shely dejan la superficie del planeta y se dirigen al espacio, dejando aquel extraño mundo de aspecto mecánico. Jean está extasiado, pero Shely siente una profunda inquietud.

02



» Tras un destello de luz, Orn explota en una espectacular bola de fuego gigante. Jean grita de alegría, e informa a la base sobre un trabajo bien hecho... Pero Shely no puede evitar una extraña sensación de déjà vu.

03



» Mientras los valientes pilotos regresan a casa, unas cuantas líneas de texto revelan cómo los humanos construyeron una supercomputadora que tomó consciencia de sí misma; Jean y Shely estaban arreglando nuestros errores.

04



» Cuando los pilotos aterrizan, Shely se da cuenta de que se siente rara porque ya ha experimentado estaba batalla contra Orn antes. ¿Se ha reencarnado, le han borrado la memoria, o simplemente está atrapada en una extraña pesadilla recurrente, como El Día de la Marmota pero sin Bill Murray?

05



» A pesar de sentir una inminente sensación de destino maldito, Shely sigue a Jean y se une a los demás. Orn ha sido derrotado y toca celebrarlo. Shely parece recibir un beso laboral inapropiado, pero en realidad está recibiendo una información: Orn está cogiendo fuerzas. Aquí vamos de nuevo...

retro GAMER

REDACCIÓN
Directora **Sonia Herranz**
Redactor Jefe **Juan Carlos Caballero "Adonías"**

Colaboradores **Atila Merino, Edgar S. Fuentes, Jaime González, Jesús Martínez del Vas**

Agradecimientos **Nacho Vigalondo, Jorge Selfa, Mauricio Muñoz, Pablo Forcén, José Luis Domínguez, Roberto Carlos Fernández, José Velo, Javier Chocano, Roland Perry, Pedro Ruiz, Abel Ruiz, José Antonio Morales, Rafael Delgado, John Tones, Richard Gatineau, Carlos Elido, Juan Carlos Amestoy, Rafael Corrales, Vicente Arribas, Juan Garrido, Pablo Crespo**

MAQUETACIÓN
Maquetación **Susana Lurguie**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Rocío López Barranco**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Daniel Chamorro**
Director de Desarrollo de producto **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Business Insider **Yovanna Blanco**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Director de Publicidad Entretenimiento **Javier Abad**
Equipo Comercial **Beatriz Azcona, Estel Peris, Ainhoa Fernández-Checa**
Directora Acciones Especiales **Susana Pardo**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Susana Herreros, Sara González**
Sales controller **Jessica Jaime**

SUSCRIPCIONES
departamento.suscripciones@axelspringer.es

MARKETING
Social Media Manager **Nerea Nieto**
Social Media Editor **Noelia Santiago**
Marketing Assistant **Andrea Gómez**

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Juan de Mariana 15
28045, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidadaxel@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
+34 915 140 600
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA, HISPANOAMÉRICA Y PORTUGAL SGEL. 916 576 900

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-40540-2011



Queda prohibida la reproducción total o parcial, por cualquier medio o en cualquier soporte de los contenidos de esta publicación sin el permiso previo y por escrito del editor.

Importante información legal: De acuerdo con la vigente normativa sobre Protección de Datos Personales, informamos de que los datos personales que n os faciliten formarán parte de un fichero responsabilidad de Axel Springer España S.A. con objeto de gestionar tu solicitud, y enviarte información comercial de éstos sectores editorial, automoción, informática, tecnología, telecomunicaciones, electrónica, videojuegos, seguros, financiero y crédito, infancia y puericultura, alimentación, formación y educación, hogar, salud y productos farmacéuticos, ocio, gran consumo, cuidado personal, agua, energía y transportes, turismo y viajes, inmobiliario, juguetería, textil, ONG y productos/servicios para animales y mascotas. Para ejercer los derechos de acceso, rectificación, cancelación y oposición deberás dirigirte por escrito a Axel Springer España S.A. C/ Juan de Mariana 15. 28045, Madrid.



Retro Gamer se publica bajo licencia de Future Publishing Limited. Todos los derechos del material licenciado, incluido el nombre Retro Gamer, pertenecen a Future Publishing Limited, y no puede ser reproducido, en todo ni en parte, sin el consentimiento previo por escrito de Future Publishing Limited.
©2016 Future Publishing Limited.
www.futureplc.com*

NINTENDO SWITCH

SQUARE ENIX. Nintendo



TRIANGLE STRATEGY™

TU ESTRATEGIA DENTRO Y FUERA DEL CAMPO DE BATALLA


Adéntrate en una intrincada trama repleta de ramificaciones.


Toma decisiones que darán lugar a conflictos.


Píxeles y gráficos en 3D van de la mano en HD-2D


Enfréntate a tus enemigos en desafiantes batallas estratégicas.



YA A LA VENTA

12
www.pegi.info

LA FAMILIA DE CONSOLAS NINTENDO SWITCH

Nintendo Switch
Modelo OLED



Nintendo Switch



DISEÑADAS PARA JUGAR EN TV, SOBREMESA, O PORTÁTIL



Nintendo Switch Lite

ENFOCADA AL JUEGO PORTÁTIL

© 2022 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.